

2DVD

PEŁNE WERSJE

RAYMAN ORIGINS

PL

PRZETESTUJ KOMPUTER
PCMARK 8

MAX PAYNE 2 THE FALL OF
MAX PAYNE

FACE NOIR PL

NR 12/2015 (249) OD 20.10.2015 DO 16.11.2015 INDEX: 334561

CENA 15 ZŁ 99 GR W TYM 8% VAT



CD-ACTION

ZAPOWIEDZI

DARK SOULS III

JUŻ GRALIŚMY

STAR WARS

BATTLEFRONT

**ASSASSIN'S CREED
SYNDICATE**

RECENZJE

WIEDŹMIN 3

SERCA Z KAMIENIA

**MIGHT & MAGIC
HEROES VII**

FIFA 16

NBA 2K16

INDEX: 334561
CENA: 15,99 Zł
W TYM 8% VAT





SZKODA BOHATERÓW!

Heroes VII miał być powrotem do genialnego, kultowego HoMM III (vide GWŻ w tym numerze). Twórcom zabrakło

jednak czasu, więc zamiast rewelacji mamy... Cóż, Krigore nie pozostawia w swojej megarecenzi złudzeń. Na otarcie też dostaliśmy pierwszy duży fabularny dodatek do Wiedźmina (Smuggler go dopadł i napisał dwukrotnie dłuższy tekst, niż planowaliśmy). Sporo dobrego jest też w zapowiedziach (Battlefront nie zawiódł!), a z uwagi na zbliżający się sezon zakupowo-prezentowy AI przygotował megatest kart graficznych, w którym testuje wszystkie godne rozważenia układy – na każdą kieszeń.

Milej lektury, dobrej zabawy!
Maciek Kuc

PS: Pamiętajcie, że przyszedł numer to będzie nasze 250 wydanie. Szykujemy się na huczne świętowanie – nie przegapcie tej „trzynastki”!

POLECAMY



Mac Abra: Jeśli w numerze pojawiają się dwie duże recenzje twoich ukochanych gier, to ciężko ich nie polecić. Zatem – najnowsi Herosi (choć po lekturze pewnie miny wam zrzedną...) oraz dodatek do Wiedźmina 3 to teksty, od których warto rozpocząć lekturę CDA. A potem starannie przeczytać cały numer od A do Z, bo jest tego warty. Rzekłem.



Papkin: Czuję duże zawirowania Mocy. Cross, nasza redakcyjna niszka w niszach, pojechał ogrywać Battlefronta i... prawie nie grymasił! Natomiast koleżanka 9kier kwęka w recenzji Armikroga cichutko i od niechcenia, gdy tymczasem powinna autorów plastusiowego pamiętnika udusić (i to po vaderowsku, nie w stylu Davida Carradine'a). Warto też sprawdzić, na ile rację miał wyżej podpisany, wieszczący, że zagramy w „najlepszych Herosów od lat”. Spoiler: nie miał.



CormaC: Mnie zaintrygował artykuł o proceduralnym generowaniu map – „Wyrzucić sześć, by stworzyć świat” – bo interesuje mnie to, jak działają gry, i lubię zaglądać autorom do kuchni. Stronę dalej znajdziecie drugi artykuł, który przeczytałem z dużą przyjemnością – „Komputer na parę” – o maszynie różnicowej Babbage'a, czyli... no, powiedzmy, że przedziadnie pecetów.



spikain: Czytając ten numer CDA, zwróćcie szczególną uwagę na publicystykę. Polecam całą: poczynając od tekstu Papkina, który poruszył bliski memu sercu temat kretyńskich komentarzy, aż po omówienie siódmej generacji konsol.

SPIS TREŚCI

GRY

Info 006

W PRODUKCJI

Dark Souls III 014
Ni-Oh 016
Pokkén Tournament 017
Regalia: Of Men and Monarchs 018
Battle Chasers: Nightwar 019

JUŻ GRALIŚMY

Star Wars Battlefront 020
Thea: The Awakening 022
Assassin's Creed Syndicate 024
Universe Sandbox² 026
Valhalla Hills 028
Cuphead 030
Superhot 031
The Flame in the Flood 032

RECENZJE

Might & Magic Heroes VII 034
Soma 040
Wiedźmin 3: Serca z kamienia 042
Satellite Reign 046
Skylanders SuperChargers 047
Blood Bowl 2 048
Cosmonautica 049
Cross of the Dutchman 049
FIFA 16 050
NBA 2K16 054
NHL 16 055
Dropsy 056
Dragon Age: Intruz 057
Leo's Fortune 057
Tony Hawk's Pro Skater 2 058
Armello 060
Cities: Skylines – After Dark 061
Destiny: The Taken King 062
Rock Band 4 063
Skyshine's Bedlam 064
80 Days 065
Gauntlet 065
Armikrog 066
Undertale 068
Jotun 069
Uncharted: Kolekcja Nathana Drake'a 070
Civilization: Beyond Earth – Rising Tide 071
Gry mobilne 072
Star Wars: Uprising 072
Animal Crossing: Happy Home Designer 072
Home Designer 072
Czarodziejski Flet 073

PixWing 073
Messy Bird 073
Juu 073
Hatsune Miku: Project Mirai DX 073
The Walking Dead: Road to Survival 074
Downton Abbey: Mysteries of 074
Pac-Man 256 074
Need for Speed: No Limits 074

PUBLICYSTYKA

Strach zdefiniowany na nowo 076
Beat 'em upy były seksowne 078
Kaczka faszzerowana ołowiem 080
Dałbym dychę: Return Fire 081
Gry Wieczne Żywe: HoMM III 082
To przybyło z kosmosu 082
To przywlekli fani 084
Gamewalker 085
Wyrzucić sześć, by stworzyć świat 086
Komputer na parę 088
Felieton: Battlefield: upadek serii 090
Felieton: Hejt nasz powszedni 091
Felieton: Autor jest martwy 092
Osiem generacji konsol, cz. 7 094
Szpile 130

TECHNOLOGIE

Info 102

MEGAPORADNIK

Testowanie wydajności – grafika 106

TESTY

AMD A10-7870K 114
Smartfon Asus Zenfone 2 Laser 115
Słuchawki Maxell Retro DJ II 115
Monitor iiyama ProLite B2783QSU 116
Monitor Philips BDM3270 116
AMD Radeon R9 Fury Nano 117
Czytnik Onyx inkBOOK 118
Czytnik Kindle Voyage Wi-Fi 118
Tablet Apple iPad mini 4 16 GB Wi-Fi 119

PORADNIK

Dodatkowe MHz gratis 120

INNE

Na Luzie 098
Action Redaction 122
Prenumerata 125
Zawartość DVD 126

INDEKS GIER

80 Days 065	Cuphead 030	Hatsune Miku: Project Mirai DX 073	Pac-Man 256 074	Star Wars: Uprising 072
Animal Crossing: Happy Home Designer 072	Czarodziejski Flet 073	Heroes of Might and Magic III 082	PixWing 073	Superhot 031
Armello 060	Dark Souls III 014	Jotun 069	Pokkén Tournament 017	Thea: The Awakening 022
Armikrog 066	Destiny: The Taken King 062	Juu 073	Regalia: Of Men and Monarchs 018	Tony Hawk's Pro Skater 2 058
Assassin's Creed Syndicate 024	Downton Abbey: Mysteries of the Manor 074	Leo's Fortune 057	Return Fire 081	Uncharted: Kolekcja Nathana Drake'a 070
Battle Chasers: Nightwar 019	Dragon Age: Intruz 057	Messy Bird 073	Rock Band 4 063	Undertale 068
Blood Bowl 2 048	Dropsy 056	Might & Magic Heroes VII 034	Satellite Reign 046	Universe Sandbox ² 026
Cities: Skylines – After Dark 061	Duck Hunt 080	NBA 2K16 054	Skylanders SuperChargers 047	Valhalla Hills 028
Civilization: Beyond Earth – Rising Tide 071	FIFA 16 050	Need for Speed: No Limits 074	Skyshine's Bedlam 064	Walking Dead, The: Road to Survival 074
Cosmonautica 049	Flame in the Flood, The 032	NHL 16 055	Soma 040	Wiedźmin 3: Serca z kamienia 042
Cross of the Dutchman 049	Gauntlet 065	Ni-Oh 016	Star Wars Battlefront 020	



WYDARZENIE NUMERU

TOKYO GAME SHOW 2015

■ Odcyfrowywał katakanę: **Cross**

„Na Tokyo Game Show praktycznie nie pokazuje się już nic nowego na konsole, to festiwal gier na platformy mobilne”. Tego typu komentarzy dało się przed wrześniową imprezą usłyszeć całkiem sporo. Konferencja PlayStation jednak zupełnie uciszyła niedowiarków falą zapowiedzi.



PlayStation 4 rządzi i dzieli

Fani peeszcwórkę podczas konferencji Sony musieli skakać z radości. Pokazny dodatek DLC do Bloodborne'a, The Old Hunters, zapowiedziany na koniec listopada. Everybody's Golf, kolejna odsłona najlepszej serii golfowej z premierą w 2016 roku. Kontynuacja antygravitacyjnego sandboka z PSV Gravity Rush i remaster pierwszej części od uznanego studia Bluepoint. Kompletny remake pierwszej części sagi o gangsterze Kazumie Kiryu, Yakuza: Kiwami, a obok tego Yakuza 6, w której macza palce legendarny reżyser Takeshi Kitano.

Dobłą pasę Sony przerwał zwiastun King of Fighters XIV, który mimo chlubnej przeszłości serii nie zachwylił fanów, bo jak mają zachwycać szkaradne modele 3D na poziomie Dreamcasta? Nie powalała też rozgrywka w One Piece: Burning Blood – twórcy marnego mordobicia J-Stars Victory nie wydają się uczyć ze swoich błędów. Na szczę-

ście z pomocą ruszyła firma Koei Tecmo, której Toukiden 2 zaciekał fanów oryginału obietnicą otwartego świata i której Ni-Oh zachwylił publiczność obietnicą Soulsów z samurajami (zapowiedź w numerze). Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue rozbawiło nazwą, ale dla fanów to pozycja obowiązkowa – oprócz remake'u Kingdom Hearts 3D i filmu poprzedzającego wydania serii dostaną „Kingdom Hearts 0.2”, czyli demo Kingdom Hearts III na kształt Ground Zeroes.

Do Hatsune Miku: Project Diva Future Tone fanów gier rytmicznych nie trzeba przekonywać (najnowszą odsłonę serii zrecenzowaliśmy w tym numerze bardzo pozytywnie). Resident Evil: Umbrella Corps było zaskoczeniem dla ludzi spodziewających się, że Capcom ujawni siódmą część – multiplayerowe starcia między komandosami Umbrelli z hordami zombie w tle nie zachwycały na nagraniach, ale kto

wie? Może mimo niskiego budżetu coś z tego będzie. W końcu Danganronpa, seria detektywistyczna szturmem podbijająca od niedawna serca fanów visual novel, nie potrzebowała do sukcesu milionów dolarów – ale że sama Vita nie gwarantowała twórcom odpowiedniej sprzedaży, New Danganronpa V3 pojawi się też na PS4.

Twórcy Dragon's Crown po komercyjnym sukcesie postanowili spróbować sił w SF – połączenie walk mechów z eksploracją pustego miasta w jesiennych barwach, 13 Sentinels: Aegis Rim, wygląda niesamowicie. Swoich wielbicieli dopieściło też Square Enix, przypominając im złote lata w Project Setsuna. Gdyby nie trójwymiar, można by pomyśleć, że to JRPG Squaresoftu z lat 90. (active time battle, X-strike z Chrono Triggera). Na koniec oficjalnie zapowiedziano zestaw PlayStation VR i obniżkę ceny PS4, a nam pozostało tylko klaskać. Co za pokaz! [CDA]

La Vita continua

Odziwo, kieszonka Sony jeszcze dyszy. Oprócz masy adaptacji modnych anime i portów Koei Tecmo (Samurai Warriors, Toukiden, Attack on Titan...) znalazło się też parę nowych tytułów. W tym ekskluzywnych – Mobile Suit Gundam: Extreme VS Force, następna odsłona genialnej bijatyki z wielkimi robotami, nareszcie ukaże się po angielsku, a SaGa: Scarlet Grace obiecała po raz kolejny zachwylić fanów Square Enix nieliniowością i nietypową jak na JRPG rozgrywką. Fanów firmy ucieszyć powinny też remake Final Fantasy Mystic Quest i port Star Ocean 2. Do tego konwersje wielu innych produkcji z PS4 – „miejski survival” Project City Shrouded in Shadow, minecraftopodobny Dragon Quest Builders, bijatyka Dengeki Bunko Ignition Climax, oszałamiający muzyką shmup Darius Burst: Chronicle Saviours (też na PC), Project Setsuna, 13 Sentinels, New Danganronpa V3... Będzie w co grać.



Drugi numer Świata Czołgów

BIZ W sprzedaży jest już drugi numer pisma Świat Czołgów poświęconego World of Tanks. Al, gem i s-ka przyrzekli się 51 pojazdom premium od III do VIII poziomu, pięciu liniom oraz taktykom na 10 mapach. Drugi numer wydania specjalnego możecie nabyć do końca listopada.

www.facebook.com/SwiatCzolgow



Tomasz Gop w Techlandzie

BIZ Na górce CVT Omka Gopa – developera, którego kojarzyć możecie z Wiedźminem 2 i z Lords of the Fallen, nie widnieje już CI Games, tylko Techland. Nie wiadomo, czy producent będzie pracował nad jakimś nowym projektem, czy może spróbuje wskrzesić Hellraida.

www.techland.pl



Nowy Burnout?

PC PS4 XBO Tytuł nadchodzącej ścigalki wprawdzie nie padł, ale rozmaite sugestie dają do myślenia. Zwłaszcza że sygnuje je nie byle kto – Alex Ward i Fiona Sperry, czyli współzałożyciele Criterion Games znanego z Burnoutów. Duet założył studio Three Fields Entertainment, niezależne od Electronic Arts, które woli inwestować w Need for Speeda. Developerzy ogłosili, że wiosną 2016 ukaże się szybka, multiplayerowa gra sportowa, a później zrobią ścigalkę (temu wpisowi na Twitterze towarzyszył hashtag #RedShinySomething, co jest wyraźnym nawiązaniem do kodowej nazwy Burnouta, Shiny Red Car). O tej drugiej wiadomo tyle, że będzie jakimś duchowym następcą, że będzie szybka i że należy się spodziewać korków i mnóstwa kolizji. A żeby wątpliwości było jeszcze mniej, na Twitterze twórcy napisali również „Ale duchowy następca którego? Drugiego, trzeciego czy czwartego?”.

www.threefieldsentertainment.com



15,89%

graczy straciła Dota 2 we wrześniu. Z jednej strony trudno zrzucić winę na update Reborn, bo był w biecie od dawna, ale z drugiej korelacja aż nazbyt rzuca się w oczy. W ciągu miesiąca liczba aktywnych graczy spadła z prawie 607 tysięcy do 510,5 tysiąca. Wystarczy prześledzić statystyki, by wyciągnąć wniosek, że to standardowa jesienna ucieczka, ale i tak niepokoi, bo nigdy nie była aż tak masowa. Tak czy siak, The International się skończyło, szkoła się zaczęła, a Dota 2 jest w zasadzie taka sama jak wcześniej. Może to powody, dla których MOBA Valve nagle straciła na popularności?

blog.dota2.com



E-sportowiec w farmacji

BIZ Martin „Cerebral” Shkreli to profesjonalny gracz League of Legends, który w tamtym roku chciał za 1,2 miliona dolarów kupić drużynę Enemy eSports, ale mu odmówiono. Ostatecznie założył własną, Odyssey eSports, która – skrzyżowana zresztą z Team Imagine i Leviathanem – nie odnosi może jakichś wielkich sukcesów, ale funkcjonuje, a w związku z tym obowiązują ją zasady Riotu. Wśród nich ta, że członek drużyny nie może być zaangażowany w aktywności uważane przez LCS za nieetyczne. Tu zaczynają się schody, bo Shkreli jest też prezesem własnej firmy farmaceutycznej Turing Pharmaceuticals i kupił prawa do Daraprimu. Ten lek od ponad sześciu dekad wykorzystywany jest w leczeniu malarii czy toksoplazmozy, a także w przypadkach osłabionej odporności (przy np. AIDS). Problem w tym, że w momencie zakupu prawa przez Cerebrala cena medykamentu podskoczyła z 13,5 dolara do... 750. Shkreli tłumaczył decyzję kosztami, które znacząco wzrosły w ciągu ostatnich lat, oraz tym, że jeśli chory będzie naprawdę tabletek potrzebował i nie będzie miał jak zapłacić, skorzysta z leczenia za darmo. Mimo to spotkał się z bardzo ostrą krytyką różnych środowisk. Niedługo później poinformował, że obniży cenę do sensownego pułapu, ale takiego, który wciąż pozwoli firmie zarabiać.

www.turingpharma.com



Lunapark z Mass Effectem

BIZ Kiedy Ubisoft poinformował niedawno, że robi park rozrywki, BioWare stał się chyba zazdrosny. Pod koniec września twórcy kosmicznej trylogii z Shepardem zdradzili, że w lunaparku California's Great America pojawi się atrakcja związana z Mass Effectem. Z oświadczenia wynika, że będzie to zabawa w 3D i 4D z wrogami i odległymi planetami. I choć pojawia się tam słowo „interaktywny”, spodziewamy się raczej przelotu przez galaktykę w towarzystwie efektów specjalnych. Ciekawe jest to, że SF BioWare'u trafi do lunaparku w następnym roku, czyli wtedy, gdy na światło dzienne wyjdzie Mass Effect: Andromeda.

www.bioware.com



Crafter już w sprzedaży!

BIZ Crafter to nowy magazyn dla miłośników Minecrafta napisany przez naszą ekipę. Na 88 stronach są newsy, poradniki i sporo ciekawych artykułów, które pokazują, dlaczego ta gra osiągnęła tak niesamowity sukces. Jeśli lubisz dzieło Notcha – lektura obowiązkowa. Jeśli chcesz się dowiedzieć, o co to całe warte 2,5 mld dolarów zamieszanie – również warto sięgnąć. W piśmie (kosztującym 6,99 zł) znajdziecie też plakaty i konkurs z bardzo cennymi nagrodami.

www.fb.com/magazyncrafter

PROMOCJA



Cieżarówka wyścigowa!

Przygotuj się na emocjonującą szybką jazdę w ciężarówce wyścigowej LEGO® Technic! Ten wielki, solidny model pełen jest realistycznych detali i efektownego wyposażenia takiego jak szczegółowo oddany silnik V8 z ruchomymi tłokami, wzmocniony zderzak i krata ochronna, działający przedni układ kierowniczy oraz duża kabina z otwieranymi drzwiami. Z modelu da się też zbudować niesamowity samochód wyścigowy. Zestaw można kupić tylko w sieci sklepów Toys R Us.

Źródło: Lego



Co z BattleCry'em?

PC Naparanka, która miała zadebiutować w tym roku, nie ma się dobrze. Bethesda zdradziła, że ma obawy związane z jakością, a twórcy z BattleCry Studios w międzyczasie pracują nad innymi projektami. Wydawca zastanawia się, jak uratować tytuł, ale możliwe, że zostanie anulowany.

www.battlecrythegame.com

A z sequelem Obcego?

PC PS3 PS4 X360 XBO Pod koniec 2014 w Creative Assembly temat kontynuacji Obcego: Izolacji był częstym tematem, a potem studio szukało pracowników. Pewnie do Total Wara – szef ekipy Tim Heaton powiedział, że sprzedano 2,1 miliona kopii Aliena i tworzenie sequeła jest mało opłacalne.

www.alienisolation.com

Thank you for playing

BIZ Powstały dwa filmy o takim tytule – jeden na Zachodzie, drugi w Polsce. Pierwszy jest dokumentem o tworzeniu gry dla dziecka chorego na raka. Drugi, sfinansowany na wspieram.to, to wspomnienia developerów i dziennikarzy związane z nieistniejącymi już czasopismami growymi.

www.wspieram.to/TY4PLAYING

Drew Karpysyn w BioWarze

BIZ Scenarzysta KotOR-a, dwóch Mass Effectów i paru innych dużych erpegów – Drew Karpysyn – po trzyletniej przerwie wrócił do BioWare'u. Niestety nie wiąże się z tym ogłoszenie żadnego nowego projektu, a Karpysyn skupi się na rozwijaniu gwiazdnowojennego MMO.

www.bioware.com



Znamy obsadę Star Citizen

PC Myślę, że Cross się nie obrazi, jeśli zacytuję jego świetny opis: „wchodzą do baru Gimli, Gollum, Luke Skywalker, Merlin z «Kingsmana», Yara Greyjoy, komisarz Gordon i agentka Scully...”. Bardziej plastycznego zobrazowania obsady Star Citizen nie byłabym chyba w stanie wymyślić. Mowa o trybie single Squadron 42, w którym usłyszymy Marka „Luke’a” Hamilla, Johna „Gimliego” Rhysa-Davies, Andy’ego „Golluma” Serska, Gemmę „siostrę Greyjoya” Whelan, Gillian „Scully” Anderson czy Gary’ego „wiadomo” Oldmana. Premiera kampanii została najwyraźniej przesunięta i w tej chwili planowana jest na przyszły rok.

www.robertsspaceindustries.com



10 milionów kopii gier z serii Sniper Elite sprzedało się od czasu premiery pierwszej części, która zadebiutowała niemal 10 lat temu. Podobnym wynikiem pochwalił się szef studia Respawn Entertainment Vince Zampella w odniesieniu do Titanfalla, ale nie wiadomo, co dokładnie obejmują cyferki i czy liczą się choćby dwudniowe wersje testowe z Origina.

www.rebellion.co.uk
www.respawn.com



Kingdom

PC And iOS Chwile po debiucie tego numeru CDA w kioskach, 21 października, na rynek trafi Kingdom. To zrobiona w przeuroczym pixel arcie dwuwymiarowa gra Raw Fury Games, w której wcielasz się we władcę powstającej powoli osady. Pod pewnymi względami przypomina Minecrafta – w dzień budujesz twierdzę, a w nocy walczysz (rękami poddanych) z przyłazącymi z zewnątrz szkaradztwami. Tu jednak rozwijasz warownię nie poprzez stawianie klocków, lecz płacąc monetami zebranymi podczas konnych wypraw. Co ciekawe, w ten sam sposób zapalasz też ogniska i oplacasz poddanych.

www.rawfury.com



Nowy Wolfenstein

BIZ Polska aktorka Alicja Bachleda-Curuś w programie „Dzień dobry TVN” puściła parę z ust, prawdopodobnie niechcący, na temat nowego Wolfensteina. Nie użyła wprawdzie tytułu gry, ale zdradziła, że to druga część produkcji, nad którą już pracowała. Dodała też, że grała w nią jako dziecko i mogła w niej zastrzelić Hitlera, a po zebraniu tych puzzli do kupy nie mamy wątpliwości, zwłaszcza że w tamtym roku dyrektor kreatywny gry Jens Matthies jasno powiedział, że developerzy mają wyraźną wizję sequeła. Bachleda-Curuś – która w „jedyne” była głosem pielęgniarki Ani Oliwy – zdradziła, że produkcja tej już-nie-takiej-tajemniczej gry potrwa dwa lata.

www.wolfenstein.com

„Bardzo się ucieszyłam, jak dotarłam do tego momentu, gdzie mogę zastrzelić Hitlera”

~ Alicja Bachleda-Curuś
polska aktorka o starciach w Wolfensteinie.



havOK w rękach Microsoftu

BIZ Microsoft obiecał, że kupił od Intela silnik Havok, którego logo na pewno widzieliście, odpalając Asasyna, Call of Duty czy inne Dark Souls. Na szczęście nie oznacza to wyłączenia giganta z Redmond, bo ten zamierza udostępniać engine również bezpośredniej konkurencji – Sony. Microsoft wykorzysta go do stworzenia narzędzi działających w chmurze.

blogs.microsoft.com

ALICJA W KRAJNIE PRZECIEKÓW





Rainbow Six Siege bez kampanii

BIZ W nowej odsłonie serii shooterów nie będzie trybu dla jednego gracza. Jedynym, czego mogą spodziewać się samotnicy, jest trening. Oj, dawno już nie było R6 bez kampanii, ale z drugiej strony podobnie było z Evolve, Titanfalliem i tak samo będzie z Battlefrontem. Ocenimy 1 grudnia.

rainbow6.ubi.com



Rycerz Arkham powraca

PC Wygląda na to, że wersja PC nowego Batmana – „epickie podsumowanie trylogii” wycofane z rynku po odkryciu, że szybowanie to pokaz slajdów – powróci do sprzedaży pod koniec października. DLC również, najpewniej wraz z nadchodzącym w tym samym miesiącu Catwoman's Revenge.

www.batmanarkhamknight.com



The Journey Down na finiszu

PC iOS Na rynku dostępne są już dwa odcinki The Journey Down, a w chwili pisania tego newsa twórcom brakuje na Kickstarterze jedynie 10%, by sfinansować ostatni rozdział. Ten, największy i w ogóle najfajniejszy, jest już ponoć rozpisany w najdrobniejszych szczegółach i czeka tylko na fundusze. Patrząc jednak na tempo, w jakim idzie zbiórka, nie mamy wątpliwości, że zakończy się sukcesem. Ten klasyczny point'n'click ma coś z The Dream Machine (graficznie, choć tła są kreskówkowe), coś z Grim Fandango (muzycznie, choć muzyka to bardziej reggae jazz) i jest przy tym bardzo noir, a interesujący jest również dlatego, że osadzony jest w tak rzadko eksplorowanej w grach afrykańskiej kulturze. Recenzja pierwszego rozdziału widzianej oczami Papkina w CDA 03/2013, premiera ostatniego odcinka we wrześniu 2016.

www.thejourneydown.com



Home Free

PC Developer Kevin Cancien i muzyk Mark Robinson wrzucili na Kickstartera symulator bezdomnego psa i choć w chwili pisania tekstu do końca zbiórki pozostało aż 25 dni, wymagane 50 tysięcy dolarów już zgromadzono. Home Free to w zasadzie survival, w którym wcielisz się w przedstawiciela jednej z kilkunastu ras, by eksplorować losowo generowane miasto w poszukiwaniu jedzenia, przyjaciół i schronienia. W grze ma się pojawić cały wachlarz ruchów, a pies będzie powoli uczył się prawidłowości okolicy – choćby tego, w którym śmietniku można zazwyczaj znaleźć najlepsze kąski. Od ciebie zależy, czy będziesz kradł, przeszukiwał, czy „zarabiał” na pokarm wykonywaniem trików. Premiera jesienią 2016.

www.facebook.com/potatojin

Aktorzy planują strajk

BIZ Jennifer Hale, Wil Wheaton, Ashly Burch (na zdjęciu), Elias Toufexis, David Hayter – to tylko część znanych aktorów głosowych, którzy popierają protest związku zawodowego SAG-AFTRA. Chodzi o kilka rzeczy, z których najważniejsza wydaje się kwestia wynagrodzeń. Aktorzy zamierzają walczyć o dodatkowe korzyści finansowe, jeżeli sprzedaż danej gry przekroczy 2 miliony egzemplarzy – tym większe, im będzie ona wyższa. Oprócz tego chcą być informowani o tytule gry, zanim zostaną zaproszeni na casting, a także poznać więcej konkretnych – liczbę planowanych sesji, obraźliwość treści i choćby to, na ile głosowo wyczerpujące będą nagrania. Wszystko po to, by nie musieć deklarować się w ciemno. Grube ryby są za tym, aby nie przyjmować żadnych zleceń, dopóki nie uda się wymusić na wydawcach jakiegoś ogólnego porozumienia.

www.sagaftra.org



92

tysiące kopii Somy sprzedały się w ciągu pierwszych 10 dni od premiery (policzono też pre-ordery). Dla porównania flagowa gra Frictional Games, Amnesia: The Dark Descent, w ciągu miesiąca znalazła się u 30 tysięcy nabywców, a Amnesia: Machine For Pigs – u 120 tysięcy. Napisaną przez enkiego recenzję Somy możecie przeczytać w numerze, a jeśli już grę ukończyście, być może zainteresuje was fakt, że developerzy wypuścili serię filmików powiązanych z nią fabularnie (uwaga na spoiler!); osadzonych przed akcją gry. Możecie je znaleźć na jutubowym kanale studia, do którego link poniżej.

skroc.pl/soma

www.frictionalgames.com

Dziewczyna z...

STREET FIGHTER V



PC PS4 Laura, nowa postać z „piątki”, najpierw wyciekła do sieci, a potem została oficjalnie przedstawiona przez Capcom. Brazylijka walczy w stylu jiu-jitsu rodziny Matsuda, w międzyczasie wykonując ataki oparte na elektryczności. Gdzie jest Blanka, ja się pytam?!

www.streetfighter.com



Far Cry Primal

PC PS4 XBO Zaczęło się od tego, że Ubisoft pokazał na swojej stronie grafikę stylizowaną na malowidła naskalne. W sieci zaroilo się od podejrzeń, po czym wyciekła informacja, że firma pracuje nad nowym Far Cry'em, osadzonym w epoce lodowcowej, a wkrótce Ubi wypuścił zwiastun. Po nowym, singlowym Far Cry'u należy oczekiwać wymalowanych twarzy, starć z mutantami, tygrysami szablozębnymi i inną fauną za pomocą łuków, włóczni i oszczepów. W grze pojawi się crafting i obstawiamy, że będzie dotyczył głównie broni. Ta przyda się również podczas walki z ludźmi, bo też główny bohater Takkar będzie zmuszony walczyć o bezpieczeństwo swojego plemienia w wielkim otwartym świecie. Naturalnie jako że rzecz dzieje się 10 000 lat przed naszą erą, postacie nie będą mówić po angielsku i mamy nadzieję na klimatyczną ścieżkę dźwiękową. A skoro już o audio – w rolę głosu Takara wcieli się Elias „Adam Jensen z Deus Eksa: Buntu ludzkości” Toufexis. Premiera na nowych konsolach 23 lutego, a na PC w marcu.

far-cry.ubisoft.com



TECHNIC

Usiądź za kierownicą niesamowitej ciężarówki Mercedes-Benz Arocs 3245!



42043 Mercedes-Benz Arocs 3245

zobacz więcej modeli na:



LEGO.pl/technic



Mercedes-Benz

The trademarks "Mercedes-Benz" and "Three pointed star in a ring" as well as the design of the enclosed product are subject to intellectual property protection owned by Daimler AG. They are used by LEGO System A/S under license.



Stone Tales

PC W tej dwuwymiarowej platformówce stylizowanej na malowidła naskalne będziesz musiał kontrolować dwóch braci naraz. Jeden ma tarczę, drugi włócznię, obaj chcą zostać wielkimi wojownikami, a los nakazuje im uratować ich plemię. Premiera wkrótce.

www.yellowwormstudios.com



Visage

PC PS4 XBO Tytuł SadSquare Studio to napędzany Unreal Engine'em 4, osadzony w domu z tragiczną przeszłością horror, w którym większość zdarzeń będzie aktywowana losowo. Developerzy obiecują decyzje prowadzące do różnych zakończeń oraz premierę w przyszłym roku.

www.sadsquarestudio.com

■ Nie przechodzi na czerwonym: 9kier

W przypadku znacznej większości gier jeżeli czegoś nie ma na Steamie, to w branży nie istnieje. Oto kilka świeżych niezależnych projektów, które dostały zielone światło na Greenlightcie i mają sporą szansę trafić na platformę Valve.



Them's Fightin' Herds

PC Matka „My Little Pony: Przyjaźń to magia” i „Super Best Friends Forever” – animatorka Lauren Faust – rozpoczęła na Indiegogo zbiórkę na Them's Fightin'Herds, dwuwymiarową bijatykę w stylu Kucyków. W międzyczasie zdobyła ona poparcie na Greenlightcie i wcale mnie to nie dziwi, bo ślicznie animowane zwierzęta walczące za pomocą czterech przycisków na ręcznie rysowanych arenach prezentują się fantastycznie. Co ciekawe, produkcja powstawała najpierw jako Fighting Is Magic, a walczyły w niej znane z bajki koniki, ale ze względu na konflikt z Hasbro dotyczący praw autorskich ekipa musiała zrezygnować – dopiero wtedy dołączyła do nich Faust. W grze pojawi się dynamiczna ścieżka dźwiękowa, a także tryb rankingowy i obserwatora. Premiera w pierwszym kwartale 2017.

www.mane6.com



Muv-Luv Alternative

PC PSV And Najlepiej oceniana na Zachodzie (a znana dzięki fanowskiej lokalizacji) powieść wizualna opuszcza Kraj Kwitnącej Wiśni i oficjalnie trafia do Europy. Podpytałem trochę Crossa, który określił ją jako produkcję pokazującą to, co można zrobić z gatunkiem, mając do dyspozycji duży budżet. Sceny batalistyczne w visual novel? Tak, w dodatku walkom mechów towarzyszą efekty specjalne, które nie zostały zrobione w RPG Makerze, za cutsceńkami stoją znane nazwiska, a i ze sprite'ami developerzy robią „zwarowane rzeczy”. Swoją drogą, na Zachód trafić ma nie tylko Alternative, ale cała trylogia, finansowana zresztą na Kickstarterze – Alternative wyjdzie latem 2016, a pozostałe w marcu.

muvluv.degica.com



Observatorium

PC Studio The Man Who Flew Away zebrało głosy na grę logiczną Observatorium, z której aż biją magia i relaks. Wcielisz się w niej w 9-letnie dziecko, które pływa łodzią po oceanie i kreśli konstelacje gwiazd odbijające się w wodzie. W jego misji, mającej coś wspólnego z kosmosem, pomagają mu wodne zwierzęta, a całość wygląda tak, że ma się ochotę wziąć i przytulić. Twórcy celują w drugi kwartał 2016.

www.observatoriumgame.com



Loot Hound

PC W LootHound wcielisz się w gościa, który bierze psa na spacer po to, by wykopać mu rzeczy. Da się w ten sposób znaleźć 110 przedmiotów (również legendarnie!), a do wyboru będą trzy psy, każdy z własnym wachlarzem zdolności. Po tytule Rhizome Games należy spodziewać się eksploracji, krycia się przed strażą miejską i okazjonalnego zrywania się zwierzęcia ze smyczy w zależności od tego, jak nią operujesz i co dzieje się w pobliżu. Premiera jeszcze w tym roku.

www.rhizomegames.com



Hooligan Fighters

PC Polski duet Crazy Rock Studios postanowiło wykrzysnąć rodzimym trend i pracuje nad multiplayerową grą, w której wcielisz się w kibola. Właścicielem klubowych szalików będą ścierać się w nielegalnych bójkach w różnych miejscach – od stacji metra, przez boisko, po więzienie – w minimum 10-osobowych grupach. Autorzy obiecują dwa tryby (conquest i last man standing), wachlarz sprzętu, różne style walki, zbieranie punktów szacunku i power-upów oraz możliwość stworzenia własnego klubu. W zwiastunie napędzana Unity 5 rozgrywka prezentuje się na razie kiepsko, w grze będą mikrotransakcje, a część „ficerów” będzie osiągalna tylko dla konta premium. Gra zadebiutuje we wczesnym dostępie w połowie listopada, ale kiedy premiera, nie wiadomo.

www.hooliganfighters.com



Dom o wielu drzwiach

PC Harry Tufts z Pixel Trickery poprosił na Kickstarterze o 4 tysiące funtów, a dostał ponad trzy razy tyle. Pieniądze pójdą na projekt A House of Many Doors wyraźnie inspirowany Sunless Sea, choć developer wymienia również FTL-a czy Tormenta. Zamiast statku w steampunkowej grze pojawi się pociąg na mechanicznych nogach przemierzający wymiar House. Gracz będzie ścierał się z innymi maszynami z wykorzystaniem aktywnej pauzy, zbierał loot i załogę, levelował, pisał proceduralnie generowaną poezję oraz poznawał interesującą historię. Premiera w 2016.

www.pixeltrickerygames.com

Pavilion

PC PS4 PSV Pavilion to pełna eksploracji gra logiczna Visiontrick Media. Bohater będzie w niej zwiedzać surrealistyczny, ręcznie malowany świat, czemu będzie przygrywać ambient autorstwa Tony'ego Gerbera. Perspektywa gry opisywana jest jako czwartoosobowa, bo to gracz, a nie postać, będzie wchodzić w interakcje z otoczeniem. Tytuł zostanie wydany w dwóch odcinkach – pierwszy powinien pojawić się w tym, a drugi w następnym roku.

www.visiontrick.com

JUŻ NA DNIACH

Assassin's Creed Syndicate (akcja)

PS4, XBO W zasadzie znów to samo, tym razem w wiktoriańskim Londynie, z dwójgim bohaterów i wystrzeliwaniem linki z hakiem.



23.10

27.10

Call of Duty: Black Ops III (FPS)

PC, PS4, XBO Po trzech latach przerwy Treyarch serwuje graczom kolejne Black Opsy. Oby równie dobre jak „jedyńka”.



06.11

StarCraft II: Legacy of the Void (RTS)

PC Trzeci duży StarCraft II. Wiemy, jak głupio to brzmi, ale wierzymy, że będzie dobre.



10.11

13.11

Halo 5: Guardians (FPS)

XBO Flagowy exclusive Xboksa powraca. Czas kupić konsolę!



Fallout 4 (RPG)

PC, PS4, XBO Głosy na temat nowego Fallouta są w redakcji podzielone. Czy przebijie popularność Skyrima, zobaczymy.



Rise of the Tomb Raider (akcja)

X360, XBO Lara Croft nie może się pozbierać po zabitym jeleniu i odwiedza terapeutę. Będzie się działo!



LISTA PREMIER

TYTUŁ (GATUNEK)

PLATFORMY

PAŹDZIERNIK

20 Guitar Hero Live (muzyczna)	PS3, PS4, X360, XBO, Wii U
20 Just Dance 2016 (muzyczna)	PS3, PS4, X360, XBO, Wii U, Wii U
20 Lost Horizon 3 (przygodowa)	PC
20 Sword Coast Legends (RPG)	PC
20 Tales of Zestiria (RPG)	PC
21 Kingdom (akcja/strategiczna)	PC, And, iOS
22 Dovetail Games Euro Fishing (symulator)	PC
23 Assassin's Creed Syndicate (akcja)	PS4, XBO
23 Guild Wars 2: Heart of Thorns (MMORPG)	PC
23 Warhammer: End Times – Vermintide (FPS/akcja)	PC
26 Chaos Reborn (taktyczna)	PC
27 Darksiders II: Deathinitive Edition (akcja)	PS4, XBO
27 Divinity: Original Sin Enhanced Edition (RPG)	PC, PS4, XBO
27 Halo 5: Guardians (FPS)	XBO
28 WWE 2K16 (bijatyka)	PS3, PS4, X360, XBO
30 Binding of Isaac, The: Rebirth – Afterbirth (roguelike)	PC
Park, The (horror)	PC

LISTOPAD

2 Sonic Lost World (akcja)	PC
3 Anno 2205 (ekonomiczna)	PC
5 Naruto Shippuden: UNS 4 (bijatyka)	PC, PS4, XBO
5 Need for Speed (wyscigi)	PC, PS4, XBO
6 Call of Duty: Black Ops III (FPS)	PC, PS4, XBO
6 Peanuts Movie, The: Snoopy's... (platformowa)	PC, PS4, XBO, Wii U, 3DS
10 Fallout 4 (RPG)	PC, PS4, XBO
10 StarCraft II: Legacy of the Void (RTS)	PC
13 Professional Lumberjack 2016 (symulator)	PC, PS3, PS4, XBO
13 Rise of the Tomb Raider (akcja)	X360, XBO

TYTUŁ (GATUNEK)

PLATFORMY

17 Crew, The: Wild Run (wyscigi)	PC, PS4, XBO
20 Star Wars Battlefront (FPS)	PC, PS4, XBO
26 Tangiers (skradanka)	PC

GRUDZIEŃ

1 Just Cause 3 (akcja)	PC, PS4, XBO
1 Rainbow Six Siege (FPS)	PC, PS4, XBO
10 RollerCoaster Tycoon World (tycoon)	PC
Elite Dangerous: Horizons (space sim)	PC
Sims 4, The: Spotkajmy się (strategiczna)	PC

IV KWARTAŁ

1979 Revolution (przygodowa)	PC, And, iOS
Armored Warfare (MMO/akcja)	PC
Chime 2 (rytmiczna/logiczna)	PC
Cossacks 3 (RTS)	PC
Deadly Tower of Monsters, The (akcja)	PC, PS4
Devil's Third (akcja)	PC
Don't Starve: Shipwrecked (akcja/roguelike)	PC, PS3, PS4, PSV, Wii U
Dreadnought (akcja)	PC
Elder Scrolls, The: Legends (karcianka)	PC, iOS
Fable Legends (RPG)	PC, XBO
Firewatch (przygodowa)	PC
Flock, The (akcja)	PC
Get Even (FPS)	PC, PS4, XBO
Ghost in the Shell Online (MMOFPS)	PC
Gigantic (MOBA)	PC
Hard West (taktyczna)	PC
Hatoful Boyfriend: Holiday Star (visual novel)	PC, PS4, PSV
Hollowpoint (akcja)	PC, PS4
Hunt: Horrors of the Gilded Age (akcja)	PC
Loot Hound (akcja)	PC
Magic Duels: Origins (karcianka)	PS4

TYTUŁ (GATUNEK)

PLATFORMY

Overlord: Fellowship of Evil (RPG/akcja)	PC, PS4, XBO
Pavilion, akt 1 (przygodowa/logiczna)	PC, PS4, PSV
Persona 5 (RPG)	PS3, PS4
Samorost 3 (przygodowa)	PC, And, iOS
Sheltered (strategiczna/survival)	PC, PS4, XBO
Space Hulk – Deathwing (FPS)	PC, PS4, XBO
SteamWorld Heist (akcja)	PC, PS4, PSV, XBO, Wii U, 3DS
Survivium (FPS)	PC
Tony Hawk's Pro Skater 5 (sportowa)	PS3, X360
Torment: Tides of Numenera (RPG)	PC
Trudy's Mechanicals (taktyczna)	PC
Warhammer 40,000: Eternal Crusade (MMORPG)	PC, PS4, XBO
Yakuza 5 (akcja)	PS3

STYCZEŃ 2016

26 Lego Marvel's Avengers (akcja)	PC, PS3, PS4, X360, XBO, Wii U, 3DS
Dragon's Dogma: Dark Arisen (RPG)	PC
Dungeon of Naheulbeuk, The (RPG)	PC, PS4, XBO

LUTY

5 XCOM 2 (strategiczna/taktyczna)	PC
9 Battleborn (FPS)	PC, PS4, XBO
23 Far Cry Primal (FPS)	PS4, XBO
23 Mirror's Edge: Catalyst (akcja)	PC, PS4, XBO
29 This War of Mine: The Little Ones (akcja)	PS4, XBO

MARZEC

8 Division, The (RPG/akcja)	PC, PS4, XBO
18 Uncharted 4: Kres złodzieja (akcja)	PS4
Descent: Underground (MOBA/FPS)	PC
Far Cry Primal (FPS)	PC
Hitman (skradanka)	PC, PS4, XBO
Street Fighter V (bijatyka)	PC, PS4

➤ PRODUCENT: FROM SOFTWARE
➤ DATA WYDANIA: KWIECIEŃ 2016
➤ MULTI: DO 6 OSÓB (BYĆ MOŻE)
➤ WWW.DARKSOULS3.COM

➤ GATUNEK: AKCJA/RPG

DARK SOULS III

■ Rozpalał trzecie ognisko: **Papkin**

Nie dać Soulsom szansy to jak nie skosztować czekolady, nie wsiąść na rower albo nie podjąć nauki pływania. Prawda, gry Miyazakiowego bywają w swej bezkompromisowości gorzkie, prowokują bolesne upadki, a przy trzydziestej próbie ubicia Guardian Dragona gracz ma ochotę się utopić. Ale spróbować trzeba, koniec i bomba, kto nie zagrał, ten trąba!

Nieprzekonanych nie przekonam tym tekstem. Przekonanych (a jest nas sporo, gry z serii rozeszły się w 8 milionach kopi!) pragnę natomiast już we wstępie uspokoić. Na pytanie, cisnące się na usta w związku z sukcesem Bloodborne'a, „ile Soulsów będzie w nowych Soulsach?”, odpowiedź może być jedynie mocne, sentencjonalne: MNÓSTWO!

Private Dancer

Od premiery stareńkiego King's Fielda japońskie From Software przeobraziło się w molocha, w którego biurach rozbrzmiewa stukot niemal 250 klawiatur (a – w związku z otwarciem filii w Fukuoce – stan zatrudnienia wkrótce zwiększy się o kolejne dziesiątki szabel... o przepraszam, great swordów). Nie przypadkiem akcentują tę wielość: choć nad oboma projektami pieczę sprawuje Hidetaka Miyazaki, za Bloodborne i Dark Souls III stoją zupełnie różne zespoły (ten odpowiedzialny za niedgysiejsze Project Beast dłużej w tej chwili nad The Old Hunters). Co nie znaczy, że teamsouls nie podkradnie od kolegów i koleżanek tych

rozwiązań, które zagrały w tegorocznym hicie szczególnie dobrze.

Gra powie „nie” bloodborne'owemu dzwonkom (w teorii pozwalającym na PvP, w praktyce: testującym cierpliwość graczy, co to chcieli obić ryjki innym), ale już „tak” zwiększeniu tempa starć. „Nie” odejściu od soulsowych przekleństw, jakie po każdej śmierci uszczuplały pasek zdrowia, „tak” „ewoluującym” walkom z bossami (przykładem jest ujawniony na E3 Dancer, który zabiera się do starcia z jedną płonąca klingą, a gdy już uszczuplimy jej pasek zdrowia, chwytą za drugą i zaczyna z jej pomocą wystosowywać zupełnie nowe uderzenia).

Strzelmy sobie jednego

Największym novum potyczek nie będzie jednak bloodborne'owa dynamika (miejmy zresztą nadzieję, że obojdzie się bez bloodborne'owej liczby klatek na sekundę... na co są szanse, bo też oprawie daleko do wizualnego przepychu spin-offa). **Dark Souls III, jak poprzedniczki, pozwoli nam uderzyć „silnym” i „słabym” atakiem oraz uchwycić oręż w obie łapki.** Do znajomego przepisu dołoży jednak świeże składniki: sposobność walki dwiema broniąmi równocześnie oraz specjalne, charakterystyczne dla konkretnych typów ryzsztunku ciosy. I tak dzierząc dwuręczny miecz, podbijemy niemilców do góry, trzymając w dłoniach sejmitary, skutecznym ładnie animowany „wir”, a napięwszy cięciwę, wypuścimy kilka strzał jednocześnie. I to także podczas dodge'owania! Zresztą: strzelcy mają prześtać być przez grę krzywdzeni, sam Miyazaki twierdzi nawet, że korygując walkę z wykorzystaniem łuku, inspirował się...

Legolasem z „Władcy Pierścieni”. Znaczy to tyle, że pomiędzy kolejnymi strzałami nie będzie się dało przeczytać „W poszukiwaniu straconego czasu” Prousta.

Niuch, niuch... wy też czujecie, że skończy się na geraltowych baletach, a nie uczciwej, responsywnej walce? Nozdra was, moi drodzy, oszukują: **nowe uderzenia mają wymagać równie perfekcyjnego timingu co „zwykle” ataki**, w dodatku pomiędzy kolejnymi ogniskami (jakie tradycyjnie odgrywają w serii rolę checkpointów) będzie się dało ich użyć raptem parę razy. Dark Souls III nie zamieni się nagle w God of Wara, w którym wystarczy klikać na pałę cokolwiek, by postać zatraciła się w bitewnej wersji „Jeziora łabędziego”. Swoją drogą broń, już tradycyjnie, będzie się zużywać, a jej wytrzymałość ma być kompromisem między „jedyneką” (w której rapiery i topory niespecjalnie się szczybiły) a „dwójką” (gdzie badziewność ryzsztunku miała prowokować do ciągłego testowania nowych zabawek).

Czarnoksiężnik z krainy Souls

O ile jednak prztyczki z użyciem broni białej doczekają się co najwyżej korekt, o tyle gracze korzystający z magii (owszem, ponoć gdzieś w Rwandzie się jacyś uchowali) powinni się przygotować na wielokalibrowe zmiany. Trzecie Dark Souls **wprowadzi osobny, uzupełniany nowymi estusami pasek many** i nie będzie dłużej zapinał nas w ciasnym gorsecie raptem kilkunastu „ładunków” zaklęć. Celem ściślejszego związania czarów z walką w zwarcu pojawiają się alternatywne sposoby ich wykorzystania. Część zaklęć będzie się dało po prostu podładować, co

➤ Chęć siły ognia, by stawić opór światu, w którym rządzi zbrodnia! ... i Miyazaki.





poskutkuje dodatkowymi obrażeniami, ale taka włócznia błyskawic od teraz nie tylko przywoła na pole bitwy kłusujące w losowych miejscach pioruny, ale i – w alternatywnym trybie – wzmocni dzierżoną w dłoni broń. „Trójka” ma też uszczuplić księgi czarów o te same zaklęcia w kilku wariantach (patrz: soul/lightning spear, dark/fire orb), zamiast tego prezentując nam naręcze zupełnie nowych czarów, piromancji, cudów i uroków.

Ale nie czarujmy – to, i owszem, zmiany fundamentalne, ale tylko z punktu widzenia tych, którzy Soulsami oddychają. MQcom tego świata, co to nie randkowali dotychczas z Iron Golem, pragnę natomiast sprzedać uderzenie dalece bardziej efektowne: **trzecie Dark Souls może się odhardkorzyć, i to w spektakularny sposób.** Choć Miyazaki nie chciał rozwinąć tematu, to gamescomowy trailer każe przypuszczać, że... uzyskamy możliwość stawiania własnych ognisk! Pytanie, czy „ceremonie” zadziałają w każdym miejscu i na ile często pozwolą nam je odprawić gra.

Kochaj mnie jak Normandię

Trochę więcej da się powiedzieć o co-opie i inwazjach. Maksymalnie zetrze się sześciu graczy, choć – jak uwrażliwia samo From Software – nie jest pewne, czy liczba ta utrzyma się w wersji finalnej. By nawiedzić światy innych czcicieli słońca, nie potrzeba będzie zresztą żadnych specjalnych przedmiotów, a algorytm parujący nas z innymi ma bazować nie na kalkulatorze z „dwójki” (niesławnym soul memory), ale – po prostu – poziomach awatarów. Jakichś enigmatycznych „ułatwień” doczeka się również mechanika przywoływania NPC-ów. Szkoda natomiast, że nie doczekamy się dedykowanych serwerów.

Miyazaki zdradził, że w Nowych Wspaniałych Soulsach nie zabraknie i opcji szybkiej podróży, i odkrywania sekretów poprzez przypadkowe rozwalanie ścian (a nie celowe



Walcz, głupia, walcz, swoim życiem się baw.



Bo ja jestem, proszę ghoulu, na zakręcie.



Bicie, kopanie, to przecież jest taniec, i tango, bolero, bebop.

From wybatoży nas finezyjniej. Tym samym znajomym batem.

interakcje z oznaczoną przez developerów teksturą). Powróci możliwość ponownego rozdysponowania współczynników (acz nie w ramach soul vessel, w studiu dumają właśnie nad jakąś sensowną alternatywą). No i, gdy już położymy ostatniego bossa, nowa gra + zapewni inne rozłożenie wrogów. W „trójce” próżno natomiast wypatrywać żaru ascezy (Bonfire Ascetic), który po wrzuceniu do paleniska wzmacniał wszystkich niemilców wokół, gwarantując soulsowym onaniom dodatkowe wyzwanie (i możliwość zdobycia niedostępnych wcześniej przedmiotów... co potrafiło zepsuć balans multi, ale ciii...).

Raid na Berlin!

Projekty lokacji mają nawiązywać do pierwszych Dark Soulsów (pokazywane na E3 Wall of Lodeleth przypomina Undead Burg). Miyazaki wciąż nie chce pokazywać nam palcem, gdzie iść, co robić i jak radzić sobie z przeciwnościami (a opcji jest mul-

tum, przykładowo podprowadziwszy upierdlwców do smoka, możemy oszczędzić sobie kłopotu, spopielając lebiegi). „Przeciwności” mają zresztą myśleć na polu walki ciut intensywniej, niż to drzewiej bywało, a w dodatku zmieniać w toku starcia postawy i bronie oraz robić użytek z nowych debuffów (przykładowo Dark Knight nas... zamrozi. Co poskutkuje utratą sporej części staminy i istotnym ograniczeniem przyrostu tejsze).

„Trójka” nie zapowiada się może na spektakularną rewolucję, ale... „spektakularne rewolucje” mają to do siebie, że dotyczą twórców kalekich. From raz jeszcze nas wybatoży (choć zrobi to odrobinę finezyjniej) i dołoży kilka dodatkowych znaków zapytania do fabularnej zagadki, jaką próbujemy rozwiązać od 6 lat. Wbrew pozorom: **to dość, by soulsoholicy wrócili do starego nalogu.** Mało: to dokładnie to, czego oczekujemy od dilerów z From Software! (CDA)

Bracia mniejsi

Mimo ojcowania kilku naprawdę kompleksowym tytułom AAA Miyazaki prywatnie spędza sporo czasu przy... planszówkach i karciankach. Jak zresztą zdradził: chętnie zobaczyłby planszowego spin-offa „dużych” Soulsów. Niestety, szanse na to, że za projektem stanie sam zainteresowany, nie są wielkie. Jak przyznał: szefostwo zakazało mu podobnych ruchów „aż do czasu, gdy przejdzie na emeryturę”.

► PRODUCENT: TEAM NINJA
 ► DATA WYDANIA: 2016
 ► MULTI: BRAK (NIE ZAPOWIEDZIANO)
 ► WWW.GAMECITY.NE.JP / NIOH

► GATUNEK: RPG/AKCJA

NI-OH

■ Strzygę imieniem Adda-chan ubijał: **Cross**

2004. Syn Akiry Kurosawy postanawia stworzyć adaptację „Oni”, niedokończonego scenariusza ojca. Nie tylko filmową, ale i grową – w tym drugim przedsięwzięciu ma mu pomóc producent Kou Shibusawa z Koei.

Po zapoznaniu się ze skryptem traktującym o blondwłosym synu japońskiego szlachcica Shibusawa przedstawia go światu jako coś bliskiego takim klasykom kina jak „Siedmiu samurajów” czy „Ukryta forteca”. Następnie obwieszcza, że gradaptacja jego studia (o tytule zmienionym na Ni-Oh) będzie jedną z pierwszych gier wydanych na nadchodzącą konsolę PS3.

Mijają lata. Poza paroma prerenderowanymi trailerami Koei ani nie pokazuje światu żadnych nowych materiałów z Ni-Oh, ani nie komentuje pogłoszek o anulowaniu projektu (młodemu Kurosawie ostatecznie nie udaje się przenieść dzieła ojca na wielkie ekrany). Dopiero od 2009 co kilkanaście miesięcy pojawiają się jakieś wieści – „prace wciąż

trwają”, twórcy Ninja Gaiden przejęli lejce od Koei – ale tak naprawdę jedyną obecność gry w mediach to niezmiennie wysoka pozycja na liście tytułów najbardziej wyczekiwanym przez czytelników Famitsu. Jakimś cudem hype na Ni-Oh utrzymał się w Kraju Kwitnącej Wiśni od 2004 roku – co, jak się okazuje, skłoniło Koei do dalszych inwestycji w produkcję mimo licznych przeszkód. Na tegorocznym Tokyo Game Show stało się niemożliwe: pokazano rozgrywkę i ogłoszono, że premiera nastąpi w przyszłym roku.

Geralt z Kioto

Słowa „Geralt z Rivii” padały chyba w co drugim newsie i internetowej zapowiedzi gry. W sumie nic dziwnego, bo wystarczy spojrzeć na głównego bohatera, którego blond czupryna przez lata mocno zbielała, by pomyśleć „wiedzmin?!”. Sytuacji nie poprawia fakt, że **mroczny świat wydaje się momentami wariacją na temat gry CDP**, w której słowiańskie strzygi i europejskich wieśniaków zastąpiono diabelnie efektywną galerią azjatyckich demonów oraz ubogimi roninami. Pojawiające się gdzieś

gdzie oskarżenia o plagiat są jednak absurdalne – nie dość, że prace zaczęły się trzy lata przed powstaniem pierwszego Wiedźmina, to ociekająca wręcz mrokiem japońska gra dzieli DNA raczej z Onimushą i tytułami From Software.

Docelowe 60 klatek na sekundę, śmierć po trzech-czterech ciosach, **techniczna walka oparta na blokach, zręczne unik i rozsądne pozycjonowanie się względem wrogów**. Do tego sporo lootu, czy to zbroi, czy to różnych typów broni (miecze są idealne do szybkich cięć w pojedynkach, włócznie zaś doskonale radzą sobie z grupkami wieśniaków). Uzbrojenie możemy zmieniać w czasie rzeczywistym, bez grzebania w menu, a projekty bossów są znakomite. Nie tylko w kwestii wyglądu, ale też mechanicznie – potężny ogr, z którym mierzy się w średnowiecznej wiosce białowłosego William, robi bardzo fantazyjny użytek z przykutych do rąk żelaznych kul. By go pokonać, trzeba zarówno ostrożnie się poruszać, jak i sprytnie wykorzystywać duchy zaklinające broń żywiołami (czemu towarzyszą wspaniałe animacje) i leczyć się w odpowiednich momentach (łatanie ran zajmuje nieco czasu).

Rycerze Ni? Oh!

Doświadczenie Team Ninja w robieniu gier akcji wydaje się tu lśnić, a **Ni-Oh już teraz wygląda o niebo lepiej niż marne Ninja Gaiden 3**. Sporo miejsca na eksperymenty z systemem walki powinny dać cztery postawy bojowe z różnymi zestawami ruchów – jedne bardziej nastawione na obronę, inne na atak. Ciekawą przyprawą są też elementy niby-online rodem z Soulsów (patrz: ramka). **Pytanie tylko, ile tu zostało z oryginalnej wizji Kurosawy?** Oby jak najwięcej, choć szczerze mówiąc, rozgrywka prezentuje się na tyle dobrze, że byłbym tym tytułem zainteresowany nawet bez dobrego scenariusza. [CDA]

Krwawe miecze

Gdy inny gracz zginie, zostawi w twoim świecie znak w postaci małego kopca z zakrwawionym mieczem. Podchodząc do niego, zobaczysz statystyki i ekwipunek zabitego – jeśli uznasz, że jesteś gotów na walkę z nim, możesz tchnąć w włóki ducha kontrolowanego przez AI. Pokonanie go da ci wybrany loot.



► Ten świat nie potrzebuje samuraja, potrzebuje zawodowca. Yo, czaisz nawiązanie, brat?



► Po prawej Zenon-kun, którego przed włócznią ocaliło upuszczenie stujenówki.

➤ PRODUCENT: BANDAI NAMCO
➤ DATA WYDANIA: WIOSNA 2016
➤ MULTI: PRZED W SZYSTKIM!
➤ WWW.POKEMON.COM

➤ GATUNEK: BIJATYKA

POKKÉN TOURNAMENT

■ O zaletach szortów opowiada: **Youngster spikain**

Kto ma chętkę na nowe Pokémony? A gdybym powiedział wam, że tym razem nie trzeba wcielać się w dziesięciolatka, któremu ktoś powierzył misję ratowania świata? Że tym razem chodzi po prostu o to, by obić słodki pyszczyk Pikachu?

Rodzina Pokémonów wkrótce powiększy się o niegrzeczne dziecię z łoża może i prawego, ale zupełnie niespodziewanego. Dziecię spłodzone przez Bandai Namco na spółkę z The Pokémon Company. W tej chwili głową kiwać (a może kręcić z niedowierzaniem?) powinni już nawet ci najmniej zorientowani w krajoznaczej japońskiego przemysłu growego. Na wszelki wypadek wytłuszczę jednak: Pokkén Tournament **to dosłownie połączenie Pokémonów i Tekkena**. Zainteresowani? Oj, powinniście być, jeżeli – podobnie jak wyżej podpisanemu – obie serie zajęły wam dużą część dzieciństwa.

Złap je wszystkie

Dziesięcioletni ja byłby wniebowzięty. Walki Pokémonów nareszcie wyglądają tak, jak wyobrażaliśmy je sobie na przełomie XX i XXI wieku. Po pierwsze przeniesione zostały, rzecz jasna, w trójwymiar i odbywają się w czasie rzeczywistym, a po drugie – i tutaj bardzo miłe zaskoczenie – **stwory wykazują się... jakąś taką zjadłością, której się po nich nie spodziewamy**. Walki, jakie widzieliśmy w anime, były – poza nielicznymi przypadkami – bardzo zachowawcze, nie wspominając już o umownej wizualizacji ataków w grach. Jakby obawiano się, że świat odkryje, że w Pokémonach obok przyjaźni, braterstwa oraz RNG chodzą też przemoc.

W Pokkén Tournament nutki agresji nie brakuje nie tylko podczas potyczek (które, skoro to bijatyka, wreszcie przestały być bezstyko-we), ale też pomiędzy nimi: wystarczy spojrzeć na ruchy Machamp czy Blaziken. Charakterem i temperamentem zawstydziliby niejednemu zawodnikowi z Tekkena. Nie wspominając o Pikachu, któremu bezwstydnie przydzielono animację triumfu Heihachiego. Genialne.

Trzeba jednak pamiętać, że **to mimo wszystko nie jest kolejny Tekken**. Kopnięto nieco kamerę – obserwujemy walkę nie z boku, tylko trochę bardziej zza pleców postaci (zwłaszcza kiedy przeciwnicy są od siebie oddaleni). Do zakresu ruchów gracza dodano jedną oś. No dobra, zawsze tam była, ale teraz poruszają się po niej będziemy praktycznie cały czas. Nie jest to jeszcze co prawda ekstremum przypominające trójwymiarowe bijatyki z uniwersum Dragon Balla, ale już nie do końca tradycyjny fajter od Namco. Czy dobrze to, czy źle – pozostawiam do oceny każdemu z osobna. Na pewno podczas oglądania takiej walki trudniej skupić się na postaci znajdującej się naprzeciwko, na co uskarżało się wielu widzów rozegranego jakiś czas temu amerykańskiego turnieju Pokkén na automatach (na nich gra dostępna jest od lipca).

Przepraszam, „grabnij”

Na szczęście nie przeszkadza to samym graczom, bo ponoć do widoku można się

➤ Machamp jeszcze nigdy nie wyglądał tak kozacko.



bardzo szybko przyzwyczaić. Podobnie reszta jak do **sterowania, które zaprojektowano z myślą o bijatykowych nowicjuszach. Jest bardzo proste** (skok, atak słaby, atak mocny, atak specjalny) i stworzone od początku do końca pod pady do Wii U, a nie arcade sticki. Nawet budy z Pokkénem wyposażono w zmodyfikowaną wersję podręcznych kontrolerów, a nie w typowe automatowe gały i guziki.

Pokkén Tournament nie będzie pewnie pozycją obowiązkową. Jednak nawet gdyby nie realizował marzeń z mojego dzieciństwa, nawet gdyby nie pozwalał mi kopać żółtej myszy przerośniętym, płonącym kurczakiem, i tak nie mógłbym się go doczekać. Grę ogląda się świetnie, a **zainteresowanie nią wykazali już profesjonalni gracze znani z innych bijatyk**, między innymi Justin Wong (Street Fighter, Marvel vs. Capcom) i HugS (Super Smash Bros.). Nadchodzą dobre czasy.

[CDA]

➤ Pikachu Libre to dziewczynka, ale nawet Machampem wywija jak kawał chłopca.



Kim zagramy?

W Pokkén Tournament pojawiają się stwory różnych rodzajów, a nie – jak przypuszczano po pierwszych strzępkach informacji – tylko typu fighting. Obok Lucario, Machamp czy Blaziken na pracę będziemy między innymi jako Suicune, Gardevoir, Pikachu, Pikachu Libre (tak, zapaśnicza wersja), Gengar, Weavile czy Charizard. Niektóre z nich będą mogły przechodzić Mega Ewolucję. Oprócz tego podczas walki aktywować można umiejętność stworzenia towarzyszącego (m.in. Eevee, Fennekin czy Lapras).

► PRODUCENT: PIXELATED MILK
► DATA WYDANIA: PAŹDZIERNIK 2016
► MULTI: BRAK
► WWW.REGALIAGAME.COM

► GATUNEK: JRPG

REGALIA OF MEN AND MONARCHS

■ Farbuje włosy na blond: **spikain**

Gdyby kilka lat temu ktoś oznajmił mi, że następne taktyczne JRPG, które podbije moje serce, pochodzić będzie z Polski, prawdopodobnie poleciłbym mu puknąć się w czoło czymś twardym. Na szczęście sytuacja ta nie miała miejsca, bo po zobaczeniu Regalia: Of Men and Monarchs musiałbym go przeproszać.

Będziemy słuchać!

Jednym z progów w kickstarterowej kampanii Regalii był... pełny voice acting. To dość niespodziewane, bo mowa przecież o pierwszej grze niezależnego studia z Warszawy. A to JRPG. Znaczący, że będzie dużo gadania. Już można posłuchać wczesnej wersji (bit.ly/1LRbjm) i... nie jest źle!

No dobra, może jest jeszcze trochę za wcześnie, by mówić o podbijaniu serca, ale rozum został zniewolony w okamgnieniu. Inspirowana serią Disgaea polska gra, która bije ją na głowę designem postaci oraz lokacji i pomysłem na system walki? (Oby można było powiedzieć to samo o wykonaniu!). Elementy zaczerpnięte z gatunku 4X (!), a także Persony (!!!)? I na dodatek będę w to mógł zagrać na Vicie!

Niestety królestwo

Nic dziwnego, że gra ufundowana została bez żadnego problemu, bo jej zalety na tym się nie kończą. Inspirując się Disgaeą, Pixelated Milk postawiło na lekki klimat. I dobrze. Niektórzy twórcy powinni dostać po uszach za udawanie, że potrafią naśladować polityczną dramaturgię Yasumiego Matsuno. Studio zapewnia, że w ich produkcji nie będziemy musieli ratować świata ani czekać, aż ten-przyjaciel-bohatera-który-ewidentnie-będzie-



► Magia pozwoli nam stawiać im ściany ognia, które przeciwnik będzie musiał omijać.

zdrając-pod-koniec-gry w końcu ujawni swoje prawdziwe oblicze. Regalia **wsadzi nas w buty blond everymana, któremu przyszło przejąć władzę nad zadłużonym i zrujnowanym królestwem**. Co prawda przedstawiono na razie tylko szczytki dialogów, ale jeżeli sugerować się lekkim tonem i subtelny humor z opisu kampanii na Kickstarterze, to chyba nie ma czego się obawiać.

Ale, ale – to przecież będzie taktyczny erpeg, więc pomówmy o taktyczności. Jednostkami poruszać się będziemy po trady-

otoczenia, przez które nie będzie można przechodzić, a także zapowiedziano niekwadratowe plansze ze strategicznie istotnymi fragmentami, jak tunele i zwężenia. Marzyłbym jeszcze o zróżnicowanej wysokości terenu, ale to chyba byłaby już chciwość, bo – uważa – przy pomocy magii przyzywać będzie można aktywne i bierne obiekty. Jak ściany ognia.

Poza walkami w grze mają pojawić się **elementy innych gatunków, na przykład social links, które pozwolą nam pozyskać nowych sojuszników** spośród mieszkań-

Polska perełka inspirowana seriami Disgaea i Persona.

cyjnej siatce w kolejności wyznaczonej przez **mieszankę systemu z indywidualnymi prędkościami (jak w Final Fantasy Tactics) i turami gracza/przeciwnika (jak w Fire Emblem)**. Co ciekawe, w Regalii nie będzie można leczyć jednostek, więc konieczna będzie szczególna ostrożność przy podejmowaniu decyzji, które mogą skończyć się przyjęciem obrażeń. Nie będzie perma śmierci. Na szczęście.

Kwadraty są be

Jedynie zastrzeżenie, jakie miałem po zobaczeniu screenów z rozgrywki, chwilę potem stało się nieaktualne. Wspierający na Kickstarterze już pierwszego dnia kampanii dali znać twórcom, że przydałoby się urozmaicić puste, kwadratowe plansze. Reakcją była natychmiastowa: dodano elementy

ców naszej wioski. Jakiej wioski? Ano tej, którą będziemy sobie budować, dbając osurowce i parając się dyplomacją. W świecie Regalii funkcjonuje sześć frakcji, które prowadzą ze sobą konflikty na tle handlowym, religijnym i zbrojnym. W każdym z tych sporów będziemy musieli wybrać którąś ze stron, zyskując sojuszników i wrogów. Stosunki dyplomatyczne zmieniać się będą na przykład wraz z wykonywaniem questów, a zmiany te owocować mają odblokowywaniem postaci i budynków do postawienia w wiosce gracza. Albo wojną.

Ja już ostrzę kły na coś, co zapowiada się na kawał dobrego taktyka z komediowym twistem. I jeszcze trochę postrzę, bo Regalia ukaże się co prawda w październiku... ale przyszłego roku.

[GDA]



► Tak: wróg nazywa się „rozkładający się zombie”.

► PRODUCENT: AIRSHIP SYNDICATE
 ► DATA WYDANIA: GRUDZIEŃ 2016
 ► MULTI: BRAK
 ► WWW.BATTLECHASERS.COM

► GATUNEK: JRPG

BATTLE CHASERS NIGHTWAR

■ Lubi golem: **9kier**

Podobno dwie dekady temu, kiedy Joe Madureira pracował dla Marvela, komiksy osadzone w świecie fantasy były rzadkością. Choć jego „Battle Chasers” należało do czołówki, ostatni odcinek nigdy się nie ukazał. Ale już niedługo!



► Walka będzie rozgrywana w turach, z systemem dynamicznej inicjatywy i losowymi buffami.



► Dopóki nie wejdiesz w stwora, będziesz poruszać się po izometrycznych lokacjach.



Mana w dwóch smakach

W Nightwar istnieją dwa rodzaje many – niebieska i czerwona. Rozważne korzystanie z jednej i drugiej pozwoli używać zarówno zdolności (które zresztą manę zabierają bądź generują), jak i potężnych ataków specjalnych (spalających krwisty zasób). Ciekawe jest to, że każdy bohater inaczej reaguje na czerwoną manę: wzmacnia ona zdolności Garrisona, ale już czarodziejowi Kłopotowi szkodzi.

Ci, którzy uważnie śledzili karierę Joe Mada w nadziei na nowy komiks o Gully i spółce, wiedzą doskonale, że był jednym z założycieli studia Vigil. Już wtedy miał u boku Ryana Stefanelli, a ostatecznie w gronie ojców serii Darksiders znalazła się cała piątka tworząca obecnie Airship Syndicate, w tym młodszy brat rysownika. Ich debiutancki projekt, JRPG będący grową kontynuacją „Battle Chasers”, już w ciągu pierwszej doby zebrał na Kickstarterze 70% wymaganych 500 tysięcy dolarów, a całą resztę niedługo później. Nic dziwnego, bo **nie raz trudno rozróżnić, czy grafika jest screenem, czy artem**, a doświadczenie wyniesione z pracy przy Darksiders każe wierzyć, że nie skończy się na obietnicach.

Co znajduje się...

Koleś z wielkim mieczem, 9-latką wyposażoną w magiczne rękawice, golem bitewny i utrzymujący go przy życiu mag, a także czerwonołosa, półnaga, ścigana Monika. Bohaterowie komiksu zostaną przeniesieni na ekran z wykorzystaniem typowo mangowych proporcji, by przemierzać ukazane w izometrycznej perspektywie uniwersum pełne lochów oraz mniejszych i większych poczwarów. Z niebezpieczeństwami kryjącymi się za tajemniczą Szarą Linią, która oddziela świat znany od nieznanego i niebezpiecz-

nego, **wojownicy zmierzają się w turach** napędzanych dynamiczną inicjatywą, losowymi buffami i systemem dwukolorowej many (patrz: ramka). Wszystko po to, by odnaleźć ojca małej Gully, który posłyszał wołanie Szarej Linii i zniknął za gęstą mgłą, zostawiając jedynie rzeczone rękawice.

Dzięki nim dziewczynka potrafi niszczyć osłabione konstrukcje czy ogłuszać okolicznych wrogów, a również jej kompani mają sporo do powiedzenia w lochach. Monika jest typem łotryka ze swoim otwieraniem zamków i zdolnością przerzucenia zainteresowania przeciwnika na kogoś innego, Garrison – swoją drogą, wykapywany Garen z LoL-a – bije i oślepia, a talenty golema związane są głównie z przywracaniem zdrowia. Odblokowanie dających się rozwijać umiejętności z drzewka, co następuje wraz ze zdobywaniem kolejnych poziomów, nie wystarczy do tego, by używać ich w walce. Należy je najpierw wyekwipować i standardowo okaże się, że slotów jest mniej, niż byśmy chcieli.

...za Szarą Linią mgły?

Same lochy mają nie wybaczać błędów – kiedy zginiesz, wszystko to, czego nie masz

na sobie, przepadnie – ale w każdym znajdzie się jeden punkt, w którym można odpocząć czy przechować swój dobytek. Dungeony będą generowane losowo, a jeśli uda ci się z jakiegoś wyjść, będziesz miał opcję powrotu, podbicia poziomu trudności i sprawienia tym samym, że spotkania i loot będą jeszcze słodsze. I bez tego, jak sugerują developerzy, **świat będzie brutalny, a starcia trudne**, przez co ostrzeżenie na Dark Chasers zęby.

Dwuwymiarowe areny i cutszenki są ręcznie rysowane, a byli pracownicy Vigil obiecali na Kickstarterze, że również ścię-

Turowy erpeg na podstawie komiksu.

ka dźwiękowa będzie wyjątkowa. Słuchając sugestywnych, zostających w głowie smyczków towarzyszących zwiastunowi, nie mam co do tego najmniejszych wątpliwości. Trochę się tylko boję, że tworzenie teorii na podstawie elementów znalezionych w uniwersum nie będzie tak emocjonujące, jak byłaby pełna zwrotów akcji liniowa fabuła.

[CDA]

► PRODUCENT: EA DIGITAL ILLUSIONS CE
 ► DATA WYDANIA: 20 LISTOPADA 2015
 ► JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ
 ► MULTI: DO 40 OSÓB
 ► STARWARS.EA.COM/STARWARS/BATTLEFRONT

JUŻ GRALIŚMY!

► GATUNEK: FPS/TPS

Stop. Hammer time.

STAR WARS

BATTLEFRONT

EA

■ Zdominował szwedzki serwer, znaczy się – Hoth: **Cross**

Darzę sentymentem sporo gier na licencji Gwiezdných Wojen. Fascynujące fabularnie Knights of the Old Republic II. Jedi Outcast oraz Jedi Academy autorstwa Raven Software. Stareńkie Shadows of the Empire na Nintendo 64. Żadna z tych gier nie odwzorowała jednak atmosfery filmów w połowie tak dobrze jak Battlefront.

Jeśli jakiś cwaniak będzie próbował kiedyś strugać przed wami eksperta, rzucając hasła w stylu „grafika nie ma znaczenia”, tegoroczny Battlefront będzie jedną z gier, które zamkną mu usta. To, że studio DICE ma smykalkę do wykorzystywania Mocy (najnowszych maszyn), udowodniła już seria Battlefield, ale powiedzmy sobie szczerze – nazwanie scenografii w BF4 pamiętną pod względem artystycznym byłoby nadużyciem. Tymczasem Battlefront często wygląda i brzmi jak... cóż, jak filmy George'a Lucasa.

Niektórym może wydać się dziwne, że otwieram swoje wrażenia z sieciowego shootera paplaniem o tym, jak wygląda i brzmi, ale to Gwiezdne Wojny i wiadomo, że ludzie będą kupowali tę grę głównie dlatego, że fascynują się tym uniwersum i chcą poczuć się, jakby w nim byli. A **immersja, jaką budują tu pieczołowicie odwzorowane obrazy i dźwięki z kinowej sagi, jest nie do przecenienia.** Drobiazgowe rekonstrukcje znanych planet i maszyn, które na ustawieniach graficznych ultra nieustannie cieszą oczy. Blastery brzmiące tak, jakby istniały w rzeczywistości. Hologram admirała Ackbara, który łatwo czasem pomylić z rzeczywistym

nagranie wideo. Triumfalne brzmienia kultowej ścieżki dźwiękowej Johna Williamsa. Dziesiątki małych, czasem ledwo zauważalnych sztuczek graficznych, które mają sprawić, że naprawdę poczujesz się częścią chaotycznej wojny w odległej galaktyce. Nie ukrywam – postanowiłem zapisać się do otwartej bety już wtedy, gdy zobaczyłem oprawę gry w pełnej krasie. Mogłem przysiąc, że czuję chłód arktycznych wiatrów Hoth lub palące słońce Tatooine, i rany, chcę już poczuć je ponownie.

Zen i sztuka obsługi blasterów

Pokaz Battlefronta dla dziennikarzy w Sztokholmie zaczął się od trybu misji. Kazano nam wybrać broń i zestaw trzech przedmiotów, a następnie odeprzeć atak sześciu fal oddziałów Imperium (w pełnej wersji misje mają mieć po piętnaście fal). Po wypróbowaniu pistoletów i zwykłych karabinów zakochałem się w ciężkim blasterze, który – choć nieco trudniejszy w użyciu – wydawał się zdolny do przecięcia szturmowca na pół. Strzelanie do coraz silniejszych żołdaków Vadera i okazjonalne starcia z mechami AT-ST nie zachwycało co prawda skalą godną pełnoprawnej singlowej kampanii, ale w co-opie dawało

sporo radości. Twórcy nie chcieli zdradzić, jakie niespodzianki czekają nas w późniejszych misjach, ale ich niezręczne próby ominięcia pytania o potencjalne walki z bohaterami filmów odbieram jako ciche potwierdzenie... Podobnie resztą jak zimne spojrzenie producentki spytanej o to, czy następną ujawnioną postacią specjalną będzie Han Solo. Wkrótce potem potwierdzono, że pojawi się tu wraz z Imperatorem i Leią.

Po samotnej lub kooperacyjnej zabawie nadszedł czas na pierwszy tryb skrojony specjalnie pod multi – Strefę zrztu. Jak się okazało, otwarcie eventu trybem misji służyło przedstawieniu nam pomocnych przedmiotów, które znaleźć można w kapsułach spadających z nieba – blasterowych wersji cekaemów, automatycznych działek, tarcz i wielu innych znajdziek, które mogą nam pomóc przeważyć szalę zwycięstwa, a zajmują czwarte miejsce w naszym ekwipunku (pozostałe trzy zapełniamy przed walką jetpackami, snajperkami czy granatami). Strefa zrztu polega na walkach Imperium i Rebeliantów właśnie o kolejne pojawiające się w różnych zakątkach mapy kapsuły – drużyna, która przejmie ich więcej przed upływem czasu, wygrywa.

Gdy próbowałem pociągnąć developerów za język na temat tego, co będzie zachęcało doświadczonych już graczy z powrotem do kolejnych meczów, po długiej zadumie dostałem odpowiedź – **nieprzewidywalność i konieczność natychmiastowej adaptacji do zmieniających się warunków gry.** Różne zestawy ekwipunku mają pozwalać na diametralnie różne taktyki, a że znajdowane co chwilę przedmioty są generowane losowo, trzeba umieć zawsze mądrze wykorzystać, co bogowie RNG akurat zdecydowali się nam dać. Jeśli podczas rozpaczliwej obrony ostatniej kapsuły nie dostaniesz

▶ Na pierwszym planie Vader, K/D 3.75. Na drugim planie AT-AT, K/D 37.50.

▶ To ja, admirał Ackbar. Mam przeczucie, że mogliśmy właśnie wpaść w pułapkę szturmowców.

upragnionej tarczy drużynowej, pewnie będziesz musiał pod ostrzałem rozstawić ciężkie działko i liczyć na to, że reszta drużyny rozsądnie zabezpieczy twoje flanki. Wyjaśnienie uznałem za zadowalające, bo rzeczywiście miałem frajdę z improwizowania nowych taktyk w zależności od wylosowanych przedmiotów – jednak to, czy znajdzki będą dobrze zbalansowane i interesujące na dłuższą metę, wyjdzie na jaw dopiero w ciągu kilku miesięcy po premierze.

Zachowywanie świadomości otoczenia dzięki nieszczególnie precyzyjnemu w kwestii ustalania pozycji wroga, ale dającemu niezbędne minimum informacji radarowi. Rozsądne namierzanie naturalnych osłon na dość górzystych poziomach. Używanie granatów do rozpraszania wrogich sił kłębiących się wokół przejętej kapsuły. Strzały z biodra jako najbardziej śmiertelne narzędzie nawet na średnim dystansie, a precyzyjne celowanie jako rzecz przydatna jedynie wtedy, gdy wróg jest naprawdę daleko. Wykorzystywanie respawnów przy partnerze do unikania długich sprintów w kierunku celu misji (jeśli nie gramy z przyjacielem,

Hoth and cold

Potencjalny argument o przesadnej prostocie wyleciał zresztą przez okno, kiedy przeszliśmy do ostatniego punktu programu, czyli trybu atak AT-AT. Pokryta śniegiem planeta Hoth, a na niej potężne maszyny kroczące prowadzone przez szturmowców w kierunku głównej bazy Rebelii. Ci dobrzy muszą przejmować kolejne nadajniki, które pozwolą zbombardować osłony AT-AT i zniszczyć je, zanim pozycja Lei zostanie zrównana z ziemią. Ci źli mają po prostu wybić rebelianckie ścierwo ku chwale imperatora. Brzmi banalnie? Powiedźcie to biednym dziennikarzom growym, którzy w pierwszym meczu walczyli po jasnej stronie Mocy.

O moim debiucie w ataku AT-AT powiem tyle – przed pierwszą śmiercią nabierałem około 30-40 zabójstw, a broniona przeze mnie maszyna bez rysy na karoserii doszła do celu. Względny chaos starcia 20v20 wygląda imponująco, ale niedoświadczeni gracze będą mieli sporo problemów z ogarnięciem go. Do diabła, przecież wszyscy ludzie, którzy biegali u stóp mojej maszyny

przez beczyłość dosłownie co chwilę można podjąć bardzo złą decyzję, to jeszcze sterowanie maszynami potrafi sprawiać spore kłopoty (patrz: ramka). Rebelia nie wygrała podczas dziennikarskiego eventu ani razu i tylko raz przypuściła udaną ofensywę, doprowadzając jedną z wrogich maszyn do krytycznego stanu. Znaczący – da się. Ale **nie zdziwię się, jeśli w pierwszych dniach po premierze jasna strona Mocy będzie wciąż zbierała na Hoth okrutne baty**. Po stronie Imperium nawet zwykły AT-ST wystarczył mi do zdziesiątkowania dziennikarskiej braci.

Niemniej nawet mimo okazjonalnego przeklinania kamratów z drużyny jako rebeliant nigdy nie przestałem się dobrze bawić. Bądźmy szczerzy – nikt nie kupi Battlefronta dlatego, że to multiplayerowy shooter (choć w tej roli spisyuje się świetnie). Ludzie kupią go, bo to **Gwiezdne Wojny. A te nigdy nie wyglądały na naszych monitorach i telewizorach tak magicznie** i tak wiarygodnie. I to powinno wystarczyć DICE, by odnieść sukces. (CDA)

CIESZY

- ▶ różnorodne tryby zbudowane na solidnych podstawach
- ▶ bezbłędna, klimatyczna oprawa audiowizualna
- ▶ dokładnie takich multiplayerowych Gwiezdných Wojen chciałem

NIEPOKOI

- ▶ nieintuicyjne sterowanie pojazdami
- ▶ tryb atak AT-AT sfrustruje niedoświadczonych rebeliantów
- ▶ nie wiem, czy przedmioty specjalne utrzymają uwagę graczy na dłużej niż kilka tygodni

EA robi Gwiezdne Wojny, jak należy. Kto by pomyślał.

gra automatycznie dobiera nam kolegę na serwerze – daje nam to choćby możliwość posługiwania się odblokowanymi przez niego przedmiotami). Zrozumienie podstaw zajmuje niewiele czasu, przy czym od razu wychodzi na jaw, że **to jednak rzecz mocno odmienna od Battlefielda. Nie tak skomplikowana, ale prościej nie znaczy źle** – w pierwszych godzinach kontaktu z multi bawiłem się znacznie lepiej niż przy BF4.

jak bezgłowe kurczaki, zarabiają graniem na życie – to co czeka zupełnych amatorów? Znaczący się, jeszcze większych niż typowy dziennikarz. Złośliwości na bok – sporo rozleglejsza mapa, wszędziebyłskie pojazdy, pojawiający się co chwilę bohaterowie (jeden z przedmiotów pozwala wcielić się w Vadera lub Luke'a, czemu towarzyszy stosowny motyw muzyczny) i tym podobne komplikacje robią tu swoje. Nie dość, że

Ciężkie zmagania z prawem jazdy

Allor po powrocie z Gamescomu narzekał, że choć same walki piechoty są świetne, system kontroli nad maszynami jest naprawdę marny. Miałem dość podobne pierwsze wrażenia – może przyzwyczajenie się do sterowania coś zmieni, ale nijak nie da się nazwać go intuicyjnym. Próba precyzyjnego lotu po wyznaczonym kursie była jak siłowanie się z dzikim koniem, który co chwilę miotą się tu i ówdzie – nawet niska prędkość niewiele pomagała. Większość dziennikarzy szybko decydowała się na ataki kamikaze (zwykle zresztą pudłując). Tylko AT-ST porusza się mniej więcej przyjemnie, a do tego każda maszyna ma atak specjalny, którego nie da się wywnioskować z ikony (podobnie jest z potężnymi bohaterami, których koślawa animowane umiejętności czasem są nie do odgadnięcia na podstawie oznaczeń).

► PRODUCENT: MUHA GAMES
 ► DATA WYDANIA: 2015
 ► JAK ZAGRAĆ: STEAM EARLY ACCESS (OK. 80 ZŁ)
 ► MULTI: BRAK
 ► WWW.MUHAGAMES.COM/PROJECTS/THE-AWAKENING

► GATUNEK: STRATEGICZNA

JUŻ GRALIŚMY!

Thea: The Awakening

■ Nie poszukiwał straconego czasu: Papkin

Gdy branżowy korespondent donosi, że zbliża się premiera Cywilizacji, Endless Legend czy innego Age of Wonders, należy powziąć odpowiednie środki przygotowawcze – wyrzec się życia rodzinnego, dostarczyć do zakładu pracy L4, nabić bombillę yerbą i przekręcić klucz w zamku.

Produkcje opisane złowieszczym akronimem 4X to wyjątkowo absorbujące kochanki, ale polsko-angielski zespół wpadł na przewrotny w swej prostocie pomysł – postanowił ich formułę odchudzić. Efekt zasługuje na pełne uznanie cmoknięcie: **Thea ma szanse zapoznać ze strategicznym ars amandi nawet gatunkowych prawiczków,**

udział w dziadach, spotykamy Babę Jagę, a większy przyrost obywateli da się osiągnąć, obsiewając pola kapustą). Naszych wojów, i owszem, możemy rozwinąć na rolęplejową modłę, acz i ten aspekt rozgrywki nie straszy starszszkolnym przepychem. Ot, trzeba przyjrzeć się paru współczynnikiem, wyposażać zbójczy w broń, broń, amulety, tarcze, ewentualnie jakieś gadzeczki.

House of Cards

Całkiem zreczenie poradzono sobie ze starciami, na okoliczność których bierzemy udział w karciancu. Każdy członek drużyny zasila wówczas talię, a gra losowo dzieli rycerzy na



► Rzecznik Odry czuł odrazę do Wisławy.

kwadrans osada staje się bardziej złożoną manufakturą, wymagającą coraz wymyślniejszych surowców. By je przywleć, niejednokrotnie zawieszamy na kołku awanturnicze płaszcze i wyprawiamy wojów na dalekie krańce mapy, gdzie rozbijają oni obozowiska i poświęcają się nie realizacji questów, ale działalności wydobywczej.

Mrocna Wieża

Może i Thea wychodzi do gracza z sercem na dłoni, ale już jej świat chce domorośłego stratega rozszarpać. Wyrwane ze słowiańskich podań bestyje wcale nie czekają cierpliwie na oklep, a nasze oddziały co i rusz napotykały na zdecydowany opór. Poczynania agresorów przewidzieć zresztą trudno, bo przez większość czasu pole widzenia ogranicza gęsta jak mleko mgła. Przyznaję, nader często zdarzało mi się przesarżować w kalkulacjach i tracić nie tyle pojedynczą kartę, ile cały oddział.

Choć szczuplejsza od innych strategii spod znaku 4X, **Thea stanowi trudne, uczciwe i całkiem zniuansowane wyzwanie,** którego mogą posmakować nie tylko ci, co to zjedli na Cywilizacji niejednen komplet sztucznych szczęk. Z tej też przyczyny zostaje zakrzyknąć w kierunku MuHa Games donośne „ślawia!”.

ICDAI

CIESZY

- prosta w założeniach, ale nie prostacka
- słowiański folklor gra tutaj naprawdę dobrze
- nader przyjemny system walki

NIEPOKOI

- budżetowa oprawa

► Z karetą pajaków nie wygra w makao nawet Czarny Piotruś.



THEA: THE AWAKENING

Omaigad!

Zanim na dobre zaczniemy, patronat nad naszą osadą obejmuje słowiańskie bóstwo w rodzaju Swaroga czy Welesa. Początkowo mamy dostęp do raptem dwójki potencjalnych opiekunów (których gra losuje z ośmiu będących do dyspozycji), ale postępy odblokowują kolejnych, a tym już ogarnym zapewniają atrakcyjne bonusy na start następnych rozgrywek.

a i stare wygi, którym nie staje już na gry czasu, powinny przywitać ją intensywniejszą pracą ślinianek.

Wybierz boskiego patrona, przesunij trzy suwaki, przeoraj wzrokiem stronę A4 instrukcji – tyle wystarczy, by wejść do gry i nie czuć się przytłoczonym jej ogromem. Zarządzanie osadą ogranicza się do zleceń mieszkańcom prostych zadań (ty zbierz drewno, ty zwióz żywność, a ty zbuduj mi to czy tamto), drzewko technologii przycięto do raptem kilku zabudowań, a i crafting nie wymaga magisterki z towaroznawstwa. Równolegle do koordynowania prac w bazie wypadowej kontrolujemy kilka drużyn, które eksplorują pachnący słowiańszczyzną świat (polski rodowód przyjemnie tu zresztą pachnie, podczas zabawy bierzemy

„karty ataku” i „karty wspomagające”. Te pierwsze po prostu wykładamy na stół, ale pomocnicy mogą zarówno wziąć udział w mordoklepcie, jak i wspomóc pierwszą linię buffami bądź namieszać w talii przeciwnika. Kiedy obaj gracze pozbędą się z ręki wszystkich kartoników, zaczyna się nawalać wzajemnych prztyczków (o inicjatywie decyduje kolejność wyciągnięcia kart na blat). Jeżeli potrzebna jest repeta, bo też zostało się kilku niedobitków – procedurę należy powtórzyć.

Mimo nieprzesadnie wysokiego progu wejścia **Thea umiejętnie dozjuje nowinki i z każdą kolejną godziną stosownie się komplikuje.** Choć punkty technologii, za które możemy wykupywać kolejne budynki i receptury, zdobywa się powoli, co

JUŻ W SPRZEDAŻY!

wrc 5

„Czysta przyjemność
i pozytywne zaskoczenie”

Eurogamer

DO ZAKUPIONYCH GIER BONUS
DLC - WRC CONCEPT CAR S!*

tylko w
empiku



#UNLEASH THE DRIVER

* DLC DOSTĘPNE TYLKO NA PLATFORMY: PC, PS4 ORAZ XONE. OFERTA WAŻNA DO WYCZERPANIA ZAPASÓW.

TECHLAND

K^t
RACING GAMES

bigben
INTERACTIVE

STEAM

PC
DVD-ROM

PS4

PS3

XBOX ONE

XBOX 360

XBOX 360

WRC 5 FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP © 2015 wyprodukowana przez Kylotonn Games, na świecie wydawana przez Bigben Interactive S.A. w Polsce a przez Techland. Wszystkie prawa zastrzeżone. Oficjalny produkt FIA World Rally Championship, na licencji WRC Promoter GmbH oraz Fédération Internationale de l'Automobile. Producenci, samochody, nazwy, marki oraz związane z nimi grafiki będące częścią tej gry są znakami towarowymi należącymi do ich właścicieli. Nazwa "WRC" oraz logo WRC są zastrzeżonymi znakami towarowymi Fédération Internationale de l'Automobile. Wszystkie prawa zastrzeżone.

GRIE POLECAJĄ:

gram.pl

Multikino

autoklub.pl

Red Bull
GOM

WRC
magazyn rajdowy

WRC
NEWS

gadzetyrajdowe.pl

top
RACING

113 EKRANIE PL

➤ PRODUCENT: UBISOFT QUEBEC
 ➤ DATA PREMIERY: 23 PAŹDZIERNIKA (PS4, XBO), 19 LISTOPADA (PC)
 ➤ JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ
 ➤ MULTI: BRAK
 ➤ ASSASSINSCREED.UBI.COM

➤ GATUNEK: AKCJA

JUŻ GRALIŚMY!

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

■ Woli Karaiby niż Londyn: **9kier**

Ubisoft przeniósł akcję serii z Francji do wiktoriańskiej Anglii, zamiast Robespierre'a i olbrzymich tłumów serwując graczom dzieci wykorzystywane do pracy w czasie drugiej rewolucji przemysłowej. A gdzie lepiej ogrywać takiego Asasyna, jeśli nie w opuszczonej fabryce w Londynie?

Z trzech godzin, jakie przyszło mi spędzić przy Syndicate, przez zdecydowaną większość czasu wcielałam się w piegowatą Evie Frye, żeńską połowę asasynskiego rodzeństwa – tę zadziorniejszą i jakby ładniej animowaną. Niewiele mnie przez to ominęło, bo bohaterowie levelują jednocześnie i można między nimi przeskakiwać w zasadzie w dowolnym momencie, naturalnie poza misjami powiązanymi z jednym z nich. A choć Ubisoft obiecywał różne style rozgrywki, przeszło 60-elementowe drzewka umiejętności brata i siostry różnią się zaledwie paroma pozycjami.

There's a hole in the world like a great black pit

Chciałabym móc powiedzieć, że to, co widziałam nad Tamizą, porwało mnie fabular-

nie, ale nie mogę, i to z dwóch powodów. Po pierwsze pokazano dwie sekwencje wyrwane ze środka, więc trudno je oceniać pod kątem scenariusza, a po drugie był to znany z gier akcji standard. Miastem od dawna rządzią templariusze, a przewodzi im nieobliczalny, wąsaty Crawford Starrick. Ma pod sobą siedmioro podwładnych pociągających za sznurki w różnych dziedzinach – jeden z nich żelazną ręką zarządza przemysłem, inny to skorumpowany polityk, a dwaj kolejni, szalony naukowiec i lekarz, eksperymentują, nie dbając o ludzkie życie. Nietrudno zgadnąć, że zepsutej siódemki trzeba będzie pozbyć się przed finałowym spotkaniem z wielkim mistrzem. A w międzyczasie, typowo dla serii, wyeliminować mnóstwo drobniejszych celów – za pomocą steampunkowej lufy, kukri czy eleganczkiej laski – oraz co nieco podsłuchać, włamać się tu i tam, kogoś złapać bądź uwolnić, niemal nieustannie i z przyjemnością biegając po ścianach.

Gotham – poza tym nie ma to jak upychanie palców między cegłami i dachówkami. Przydaje się on nie tylko podczas błyskawicznej ucieczki, ale również do tego, by rozpiąć linę nad głową nieświadomego przeciwnika i skoczyć na niego z góry. Nie dostałam niestety ogłuszających bomb, więc musiałam się zadowolić dymnymi, które średnio mi się przydały, oraz nożami do rzucania. Wcale mnie to zresztą nie zmartwiło, bo choć noże są fajne, zabawki są dla noobów, a prawdziwy asasyn ustawia się za ofiarami, po czym pozbywa się dwóch naraz jednym przyciskiem pada. Albo zrzuca na rywala ciężką skrzynię czy puszcza go z dymem za pomocą rozłożonych niedaleko lasek dynamitu.

And the vermin of the world inhabit it

W pamięci zdecydowanie najbardziej zapisała mi się sekwencja walki na dachu rozpędzającego się wagonu. Głównie dlatego, że robiłam do niej – jak zresztą chyba wszyscy moi sąsiedzi – kilka podejść, ale również z racji faktu, że **gra po raz pierwszy naprawdę zmusiła mnie do wykorzystywania otoczenia**. Krótko mówiąc: nie widziałam, by ktoś pokonał znajdującego się tam szefa gangu w klasycznej walce wręcz, jedynie za pomocą ataków i kontr – znacznie łatwiej było ogłuszyć go bronią, a następnie zrzucić z wagonu.

Pociąg nie jest tylko elementem fabularnym. Kiedy już go przejmiesz, stanie się swego rodzaju bazą wypadową, w której będziesz choćby planował ataki na konkretne cele. Ma swoją trasę i maszynistka nie będzie miała nic przeciwko podrzuceniu cię w jakiś zakątek mapy, zresztą możesz też podróżować na dachu wagonu. Nie miałam przyjemności poznać wszystkich „ficzerów” tego mobilnego schronienia na torach, ale zakładałam, że będzie służyło zarówno do szybkiej podróży, jak i natychmiastowej ucieczki z peronu.

Różnice między Jacobem i Evie są kosmetyczne.

➤ Ciche rozwiązywanie spraw wciąż daje satysfakcję.



Kiedy dostałam do dyspozycji linkę, którą mogę, niczym Batman, wystrzelić w kierunku budynku, okazało się, że jestem w stanie wspinać się na naprawdę wysokie konstrukcje. Łatwiej teraz śmigać po dachach i w powietrzu bez dotykania ziemi, ale nie korzystałam zbyt często z tego gadżetu. Nie czuję go – podróżowanie za jego pomocą bywa przynajmniej na razie toporne i nie jest tak płynne jak fruwanie przez



▶ Też się cieszę, przez rok cię nie widziałam!

▶ Batmańska linka to jedna z najważniejszych nowości gameplayowych.



▶ Evie Frye zdaje się mieć więcej uroku osobistego niż jej brat Jacob.



Kiedy indziej należało dostać się do fabryki, by zabić zarządcę i uwolnić pracujące tam dzieci. (Te ostatnie będą później odwiedzane przez bohatera, m.in. dostarczając materiały do craftingu broni i sprzętu). Albo – pomagając w uruchomieniu niezależnej linii telegraficznej – odwiedzić kilka punktów wysoko, wysoko nad ziemią, naturalnie nie dając się złapać kręcącym się tu i ówdzie wartownikom, a najlepiej jeszcze nie schodząc w ramach wyzwania poniżej konkretnej wysokości. Albo też wziąć kogoś na zakładnika i wyprowadzić go żywego lub martwego do czekającego nieopodal powozu. (Ach, ileż się jednak namęczyłam z podnoszeniem zwłok ze względu na nie-responsywność! Wspominam o tym dla porządku, bo wypytałam innych dziennikarzy i okazało się, że nie mieli takich problemów). Choć przed wyjazdem na sekwencje z powozami kręciłam nosem, to przeprosiłam się z nimi, kiedy tylko okazało się, że można zignorować ruch lewostronny i taranować okolicznych woźniców identycznie jak w Mad Maksie. **Po co biegać po ścianach przez całe miasto, skoro można wywalić „kierowcę” za fraki, zając jego miejsce i dojechać do celu w kilka chwil?**

And its morals aren't worth what a pig could spit

W nowym Asasynie nie zabraknie znanych mechanizmów – jak choćby rekrutowania okolicznych mętów, by walczyli u boku gracza, czy głupawego skoku do siana – ale wprowadzono też trochę świeżości. Wspomniane spore drzewko umiejętności pozwala za zdobywane w trakcie zabawy punkty odblokowywać kolejne zdolności związane z walką, wytrzymałością, skradaniem się (trybem chodzenia, w którym kulisz się i trudniej cię dostrzec i usłyszeć), eksploracją (np. dostępem do budynków), a nawet ograbianiem porożniczanych na sporej mapie wiktoriańskiego Londynu

skrzyń. Podkreścone eagle vision pozwoli zobaczyć przeciwników przez ściany, dzięki wzmocnieniu obrony przyjmiesz więcej ciosów przed desynchronizacją, a jeszcze inny skill sprawi, że porwane ofiary nie będą usiłowały uciec.

Chciałabym, aby oba drzewka były bardziej zróżnicowane, bo nie za bardzo widzę sens w robieniu dwóch postaci, którymi gra się w zasadzie tak samo. Na podstawie tych trzech godzin wnioskuję, że Jacob tylko w teorii przoduje we frontalnych atakach, a Evie w eliminacji przeciwników po cichu, i jakoś trudno uwierzyć mi w to, że kiedy odblokuje się wszystkie unikatowe talenty, sytuacja drastycznie się zmieni. Jedynym sensownym rozwiązaniem wydaje się wyspecjalizowanie rodzeństwa w różnych dziedzinach i przeskakiwanie między bratem a siostrą w zależności od celów misji i własnego kaprysu. Oczywiście byłoby to znacznie przyjemniejsze, gdyby w wersji, jaką ogrywałam, dało się błyskawicznie przesuwać między ich drzewkami umiejętności, ale mam nadzieję, że do czasu premiery Ubisoft wprowadzi takie rozwiązanie.

Talenty bohaterów i crafting to nie wszystko, co będziesz rozwijać w Syndicate. Aby poradzić sobie z przeważającymi liczebnie siłami templariuszy, asasyni **stopniowo budują i wzmacniają swój gang Rooks**, który będzie – podkreślony specjalnymi zdolnościami – walczył u boku gracza podczas grupowych starć z kontrolowanymi przez zakon łotrami z Blighters. Wzmocnisz tam standardowe cechy takie jak zdrowie czy ulepszysz oddział o konkretny rodzaj jednostki, ale podczas trzech godzin gry nie przydały mi się one w zasadzie wcale poza dwiema czy trzema burdami, w jakich brałam udział. Są też mikrotransakcje, lecz nie byłam ich w stanie podejrzeć, jako że konsola nie była podłączona do sieci.

And it goes by the name of London

Nie ukrywam, że przechadzanie się po brukowanych, pełnych kałuż uliczkach i lśniących, omszałych dachach sprawiało mi przyjemność, zwłaszcza że w Syndicate można spotkać sławy epoki pokroju Charlesa Dickensa czy Karola Marksa. Z drugiej strony niewiele było tam na razie do roboty – mapa, mimo że spora, była raczej pustawa, choć od czasu do czasu natrafiałam na zdarzenia losowe pokroju „pomóż enpəcowi”. Żałuję też, że **ścieżka dźwiękowa Austina Wintory** – którego muzyka w zwiastunie jest tak inna od dźwięków występujących zazwyczaj w wysokobudżetowych grach akcji – blyszczala głównie w cutscenkach, podczas eksploracji ginąc między dźwiękami miasta.

Co więcej, **Syndicate na PS4 nie wygląda specjalnie bajecznie**, i to wcale nie przez „markotność” samego miasta. Bez zastanowienia wybrałabym mroczny, zaszczurzony Londyn rodem ze „Sweeney Todd: Demoniczny golibrody z Fleet Street” niż zaprezentowany przez Ubisoft, wymuszany jesienny obrazek. Choć grało mi się niezłe, po premierze raczej się tam nie wybiorę, bo nie pociąga mnie parkur w szaroburym europejskim mieście – zdecydowanie wolę szanty na kolorowych Karaibach. (CBA)

CIESZY

- ▶ parkur i ciche eliminacje zawsze cieszą
- ▶ więcej opcji wspinaczkowych
- ▶ dwójka bohaterów...

NIEPOKOI

- ▶ ...bardzo do siebie podobnych
- ▶ nie mam poczucia, że gram w nową grę
- ▶ wygląda przeciętnie

Rewolucja przemysłowa

W XVIII wieku eksplozja demograficzna na terenie Anglii i Szkocji wymusiła usprawnienie technologiczne w przemyśle, który nie był w stanie obsłużyć potrzeb mas za pomocą manufaktur. Wynalezienie przez Jamesa Watta w 1776 roku genialnej maszyny parowej poskutkowało rozwinięciem rolnictwa, tkactwa, górnictwa czy transportu, a pracę ludzkich rąk zastąpiło częściowo maszynami. Zmiany szybko rozprzestrzeniły się poza Wielką Brytanię, a na drugą połowę XIX wieku i początek następnego – czyli okres, w którym rozgrywa się osadzona w 1868 roku akcja Syndicate – przypada tak zwana druga rewolucja przemysłowa, w czasie której powstały choćby żarówka czy radio.

► PRODUCENT: GIANT ARMY
► DATA WYDANIA: NIEZNANA
► JAK ZAGRAĆ: STEAM EARLY ACCESS (OK. 100 ZŁ)
► MULTI: BRAK
► WWW.UNIVERSESANDBOX.COM

► GATUNEK: EDYTOR/SYMULATOR

JUŻ GRALIŚMY!



universe SANDBOX²

■ Terraformuje Marsa: enki

Jednym z moich ulubionych filmów na YouTube jest animacja autorstwa Yeti Dynamics pokazująca, jak by to wyglądało, gdyby Saturn przeleciał obok Ziemi w stronę Słońca. W Universe Sandbox² mogę takich Saturnów z lubością wystrzelić obok Błękitnej Planety sto pięćdziesiąt.

Tytuł „Universe Sandbox” jest z nami już od 2009 roku, kiedy to wczesna wersja oryginalnej edycji aplikacji Aleksa Coksa została użyta do zasymulowania kolizji galaktyk w programie telewizyjnym na kanale Discovery. Od tamtego czasu była systematycznie rozwijana, aż w 2014 roku developerzy zrzeszeni pod szyldem Giant Army ruszyli z projektem napisania go od początku na współczesnych zdobyczach myśli programistycznej. Logo wzbogacono o dwójkę w indeksie górnym, a program o tonę nowych mechanizmów do symulacji oraz płatną wersję pojawiającą się w ramach steamowego wczesnego dostępu.

Proniegram

Spośród produkcji podejmujących zagadnienia symulacyjno-kosmiczne, takich jak Kerbal Space Program czy Space Engine, Universe Sandbox jest w najmniejszym stopniu grą (drugi człon tytułu w końcu zobowiązuje). Co więcej, samouczek przedstawiający kilka podstawowych narzędzi i scenariuszy można przeklikać w kilka minut. **Chwytając lejce galopujących wokół Słońca planet, naprawdę trzeba wiedzieć, czego się chce, bo nie ma tu żadnych zadań, wyzwań, questów, dialogów i levelowania.** Domyślnie za to wczytuje się nasz Układ Słoneczny, który po prostu sobie jest i wiruje, a czas mu płynie z prędkością dwóch tygodni na „naszą” sekundę.

Zbliży się do ślicznie renderowanej Ziemi i wstrzymajmy wyświetlanie jej obrotu wokół własnej osi. Wraz ze zmianami jej pozycji na orbicie widać, jak na biegunach rosną i kurczą się czapy lodowe. W zakład-

Ustawione wszereguciała niebieskie dają pojęcie o skali Wszechświata.



Skuty lodem Mars wygląda równie ciekawie co pustynny.

ce climate pięciokrotnie zwiększamy wartość dwutlenku węgla w atmosferze – rok po roku czapy kurczą się coraz bardziej, średnia temperatura rośnie wraz z postępem efektu cieplarnianego. Przybliżamy ją nieco do Słońca, by przyspieszyć proces. Wybieramy 40-kilometrową asteroidę i od niechcenia ciskamy ją w centrum Afryki – sawanna zamienia się w ogromne pomarańczowe morze magmy. W końcu chwytną 272-kilometrową planetoidę Pallas, ładujemy ją z prędkością 10 km/s w Atlantyk i patrzymy, jak Niebieska Planeta zamienia się w Szarą Kulkę Smutku i Cierpienia.

Kosmiczne zwilżanie

Spośród przygotowanych przez twórców „scenariuszy” wiele to symulacje zderzeń przeróżnych obiektów z naszą planetą lub zderzeń w ogóle (również całych galaktyk). Jest też mnóstwo systemów planetarnych – łącznie z możliwością wygenerowania losowych. W każdym z nich jednym kliknięciem da się wyznaczyć wokół gwiazdy ekosferę. Znajdującym się w jej obrębie ciałom niebieskim można nadać taki skład i taką gęstość atmosfery, by pojawiła się na nich woda w stanie ciekłym. Z zainteresowaniem typnąć okiem na tę funkcję powinna nie tylko gildia pisarzy twardego science fiction, ale także każdy fan hazardu – liczba parametrów, które muszą pozostawać w ścisłej korelacji ze sobą jedynie po to, by na powierzchni planety było mokro (nie wspominając już o istnieniu życia), jest tak ogromna,

że każdy z nas może się uznać za zwycięzcę w kasynie o wielkości całej galaktyki. Słowo daję, **ten „niegrywalny” kawałek kodu potrafi zmusić do zadumy nad rzeczami ważkimi nie gorzej niż coroczna wizyta na cmentarzu.**

Przy tym wszystkim fakt, że Universe Sandbox² pozostaje we wczesnym dostępie, ma swoje dobre uzasadnienie. Na razie wrzucony w tryby programu użytkownik czuje się pozostawiony sam sobie, zbyt duża prędkość symulacji bez ostrzeżenia wypacza jej wyniki (zwłaszcza w przypadku eksperymentów z klimatem), brakuje automatycznego zatrzymania czasu w momencie, gdy gwiazda staje się supernową, by można było obejrzeć wybuch w rzeczywistym tempie, a w paru miejscach szwankuje sam interfejs. No i przydałoby się faktycznie kilka edukacyjnych wyzwań, które płynnie wprowadziłyby opornych w fascynujący świat... wszechświata. Podobnie jak w przypadku Automation sprzed kilku numerów – rzecz to nie dla wszystkich, ale za to porządna. [CDA]

CIESZY

■ **możesz zostać Wielkim Zderzaczem Galaktyk**

NIEPOKOI

■ **umiarkowana przyjazność dla nowicjuszy**
■ **kilka rzeczy do dopracowania w silniku i interfejsie**

Universe Sandbox¹

Oryginalny program, zwany teraz Universe Sandbox Legacy, dostępny jest za 10 euro na Steamie. Z oficjalnej witryny „dwójki” można również ściągnąć darmową wersję Legacy pozwalającą przetestować około 70 przygotowanych przez twórców symulacji, ale i zrobić je samodzielnie z użyciem podstawowych narzędzi.

7

www.gpg.info

Więcej na: www.ebook4all.pl

Nintendo

THE LEGEND OF ZELDA Tri Force Heroes

Graj i powtarzaj
32
wyjątkowe
poziomy

V TRZECH TKWI SIŁA!

Połącz siły! Współdziałaj! Rywalizuj! Triumfuj nad przeciwnikami i rozwiąż zagadki jako dynamiczne trio. Każdy jest bohaterem!



CZAS NA TOTEM!
Wejdź przyjaciółom na plecy
i użyj przewagi wyższości.

NOWY

Różne stroje, różne moce!



Użyj znalezionych materiałów do stworzenia strojów
ze specjalnymi właściwościami.

Wyrusz na przygodę

Sam



Z przyjaciółmi!



Poprzez opcję
Download Play!

Lub zagraj online
albo w trybie lokalnym!

PREMIERA
23.10.2015



NINTENDO 2DS



NINTENDO 3DS XL

new
WYMIENNE
NAKLADKI



new
NINTENDO 3DS

CONQUEST ENTERTAINMENT

WWW.NINTENDO.PL

© 2015 Nintendo. Nintendo 3DS and Nintendo 2DS are trademarks of Nintendo. © 2015 Nintendo.

► PRODUCENT: FUNATICS SOFTWARE
 ► DATA WYDANIA: 2015
 ► JAK ZAGRAĆ: STEAM EARLY ACCESS (OK. 80 ZŁ)
 ► MULTI: BRAK
 ► WWW.VALHALLA-HILLS.COM

► GATUNEK: STRATEGICZNA

JUŻ GRALIŚMY!

VALHALLA HILLS



► Wikingowie rozstawili się na ziemi. Tej ziemi.



Alfą i Omegą jak zwykle okazał się: **Papkin**

1. Na początku algorytm stworzył niebo i ziemię. 2. Ziemia zaś była bezładem i pustkowiem. 3. Wtedy rzekł Papkin: «Niechaj się stanie chata drwala!» i stała się chata drwala. 4. Następnie wznosił Papkin siedlisko kamieniarza i namiot mieszkalny. 5. I wiedział, że było to dobre.

Wysiedleńcy

W materiałach prasowych twórcy odwołują się do legendy Settlersów i – jak się okazuje – mają ku temu solidne przesłanki. Rolę głównego projektanta wziętą na barki główny projektant drugich Osadników (będący również współtwórcą klasycznych Cultures). Nad oprawą przysiedli natomiast graficy odpowiedzialni za szóstą i siódmą część serii.

6. A wreszcie rzekł Papkin: «Zaprawdę, powiadam wam, architekci drugich Settlersów znów złapali Pana Mnie za nogi! Podczas gdy nadchodzące Kingdoms of Anteria leciutko wonieje starymi Osadnikami, nad Valhalla Hills **unoszą się mocna woń pierwszych czterech części strategii Blue Byte**. Gra przypomina klasyki wizualnie (gwałt na proporcjach budynków, uroczko krągłe postacie, które jednak tracą na zbliżeniach), a w dodatku raz jeszcze raczy gracza mechanizmami rodem z lat 90.: to pyszna zabawa we wznoszenie sprawnie funkcjonujących wiosek, która każda misją zyskuje na komplikacji. Mimo promocji bluźnierczego wobec Mnie, Papkina, politeizmu i osadzenia akcji w świecie nordyckich bałwanów pokroju Lokiego tytuł już we wczesnym dostępie jest kompletny i wart każdego srebrnika!».

Przypowieść o siewcy

7. Wyłożywszy kamienie węgielne pod prymitywną infrastrukturę i połączywszy zabudowania siateczką dróg, zafrasował się Papkin nad widocznym u góry ekranu portalem, jaki okazał się prowadzić do kolejnej mapy (gdzie dotrzeć Papkin był chciał, gdyż z każdym zadaniem

otrzymywał dostęp do nowych budynków). 8. Rzekł zatem Papkin: «Niechaj koszary wydadzą toporników i niechże łuczników wydadzą także» i tchnął w ich nozdrza wolę walki. 9. I gdy otworzył gwiazdne wrota, a jego zuchy zaszlachtowały strażników nowego świata, przekonał się Papkin, że było to dobre. 10. ...aczkolwiek humanitarne, bo mógł też postawić ołtarz i poświęcić kilka tzw. dóbr produkcyjnych i/lub dóbr konsumpcyjnych, sęk w tym, że bogiem był mściwym i okrutnym.

11. Onego czasu rzekł: «Niechaj się zarządzą wody od roju istot żywych», po czym postawił nad brzegiem rybacką chatkę. 12. Gdy ziemia wydała trawy dające nasion, młynarz począł mleć mąkę, a piekarz wypiekać bochny chleba powszedniego. 13. Gdy spragnieni wojowie jęli przenosić się na łono Abrahama, wznosił Papkin browar (i wcale się w swej wszechwiedzy nie zdumiał, że złociste kielichy wykazują właściwości lecznicze, w końcu wikingowie znani byli nie tylko z mocnych ramion, ale i mocnych wątrób). 14. Gdy miasteczko rozrosło się było, nakazał kurierem transportować dobra między poszczególnymi dzielnicami. 15. I z każdym kolejnym zadaniem coraz trudniej mu było gospodarować ograniczonym zasobem ludzkim i zaspokajać musiał coraz bardziej wymyślne potrzeby Adamów, Ew i Ulfbjörnów.

Upadek pierwszych ludzi

16. Scenariuszy kilka był Papkin zaliczył, a jego wikingowie coraz lepiej panowali nad rybami morskimi i nad ptactwem powietrznym. 17. Spozstrzegł jednak, że kilka rozwią-

Zaprawdę, powiadam wam: było to dobre.

zań podsunęli developerom Bestia i Fałszywy Prorok. 18. Uźrzałci Papkin lichotę interfejsu (nietłumaczącego, których zasobów brakuje) i zapłakał nad niemożnością zakończenia rozpoczętych budów. 19. Zaprzagnął również wzniesić mury Jerycha i poziom trudności przyśrubować, a narzekania swe zakończył donośnym: «tak Mną a prawdą: coś ta animacja klatkuje».

20. Ograwszy builda przez kilka godzin, wydał Papkin salomonowy wyrok: «**lubię to!**». 21. I wiedział, że była to gra dobra, nad którą po premierze upłynęła Mu noc i poranki. [GDA]

CIESZY

► przywraca na ekran magię starych Settlersów
 ► dobrze dozjuje nowości

NIEPOKOI

► ciut za łatwa
 ► wypadłoby nieco przemyśleć interfejs

► Ściany nośne krzywe, ewidentne zagrożenie pożarowe... Panie, kto to panu tak spierniczył?



V I N D I E S E L

ŁOWCA CZAROWNIC

WOJNA NA WIEKI WIEKÓW

SUMMIT ENTERTAINMENT PRESENTS A MARK CANTON / ONE RACE FILMS / GOLDMANN PICTURES PRODUCTION
VIN DIESEL "THE LAST WITCH HUNTER" ELLIJAH WOOD ROSE LESLIE JULIE ENGELBRECHT AND MICHAEL CAINE CASTING JOHN PAPSIDERA CSA MUSIC STEVE JABLONSKY
EXECUTIVE PRODUCERS LUCA MOSCA PRODUCED BY DEAN ZIMMERMAN CHRIS LEBENZON, ACE PRODUCED BY JULIE BERGHOFF DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DEAN SEMLER, ASC, ACS EXECUTIVE PRODUCERS ADAM GOLDWORM SAMANTHA VINCENT RHC KIDNEY
PRODUCED BY MARK CANTON, P.S.A. VIN DIESEL, P.S.A. BERNIE GOLDMANN, P.S.A. WRITTEN BY CORY GOODMAN AND MATT SAZAMA & BURK SHARPLESS
DIRECTED BY BRECK EISNER

W KINACH OD 23.10

eska

PLACIDIO

PLACIDIO

Cinemas.pl

DEMOTYWATORY.PL

telepizza.pl

AXN

FILMWEB

Militaria.pl

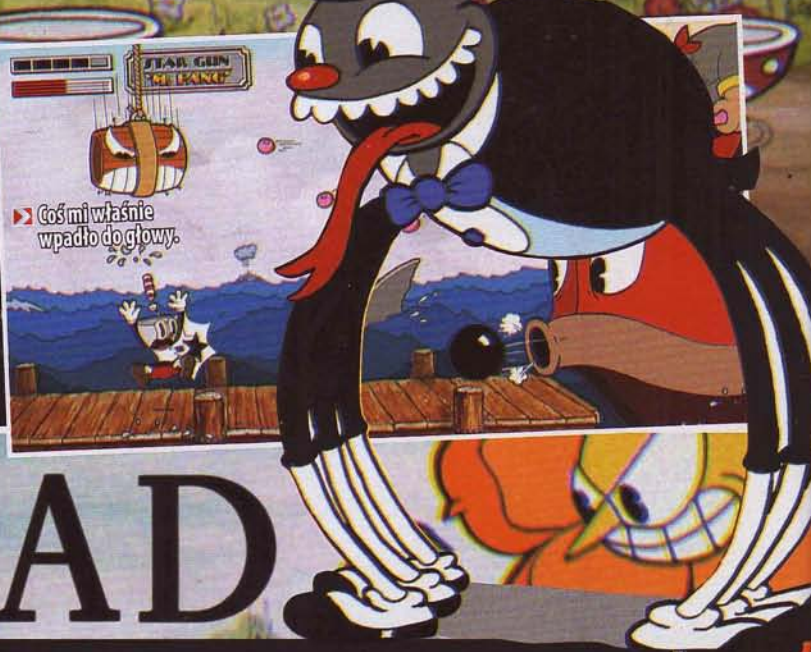
WP 20 lat

► PRODUCENT: STUDIO MDHR
 ► DATA WYDANIA: 2016
 ► JAK ZAGRAĆ: COFNAĆ SIĘ W CZASIE I JECHAĆ NA GAMESCOM
 ► MULTI: CO-OP DLA 2 OSÓB
 ► WWW.CUPHEADGAME.COM

► GATUNEK: PLATFORMOWA



JUŻ GRALIŚMY!



CUPHEAD

Wszystek umarł: Papkin

Jejku... retro tak bardzo. Jejku... filiżaneczki zamiast głów <3. Jejku... oprawa jak z kreskówek #30s. Jejku... ależ z Cupheada prześliczna, przeurocza gierka dla chłopczyków w pidżamkach z kłapami na pupach(*) i paniululululeniak hasających w różowych podkolanówkach po Zielonych Wzgórzach!

Inspiracje

Pracujący nad grą dyrektor artystyczny zdradził w rozmowie z Warrenem Spectorem (tak, TYM Warrenem Spectorem), jakież to kreskówkowe inspiracje stoją za Cupheadem. Jeśli macie wolny kwadrans i chcecie już teraz poczuć z lekką surrealistycznym klimatem gry, to koniecznie obejrzyjcie „Swing your Sinners” (youtu.be/8b8isn-hYMjg) i „Bimbo’s Initiation” (youtu.be/RFrBG4xyaF8).

...Noż fajno prawda! Hardkoru tu tyle, że ma się ochotę wytłuc z zemsty domową ceramikę!

Piję kawę, jest fatalnie

W intrze tytułowy Cuphead (oraz jego ziombel z jednej zastawy, niejaki Mugman) przegrywają w kości z samym szatanem. Zamiast jednak wydrzeć pokonanym dusze, funfel Twardowskiego proponuje następujący deal: jeśli filiżankogłowi pokonają ponad trzydziestkę bossów, wierzyciel zapomni o całej sprawie. Najgorzej wychodzi na pakowaniu z diabłem gracz: tytuł – choć można achować i ochować nad jego retro-powabem (w tle przewijają się nawet sprzęty nieśmiertelnej firmy ACME) – jest wręcz piekielnie trudny.

Kubeczka z logiem MDHR nie można przy tym uznać za porcelanę szczególnie wymyślną. Obaj ceramiczni hazardziści dysponują

raptem dwiema „broniąmi” (mogą wystrzelić z palca bądź pojedyncze pociski dalekiego zasięgu, bądź trzy kule nikczemnego zasięgu). Kubkołby mają jeszcze sposobność podskoczyć (przytrzymawszy stosowny guzik – nawet ciut wyżej), wykonać atak specjalny i podashować. Tyle. Gra nie wydziwia. To klasyczny run and gun, tyle że skupiony wyłącznie na potykaniu się z bossami.

Wawelski, młodafoko!

Ależ ten smok słodkasz... Noż patrzcie na tego zielonego smaugosyna! Kichać siarką na te różnokolorowe pociski, co to je wypuszcza z paszczy. Gorzej, że gadzina cały czas zaprasza na niewielką przeciw mapę kule ognia wielkości piłek lekarskich! Że lecą po przewidywalnych trajektoriach? No owszem. Ale cóż z tego, skoro jest ich więcej niż emigrantów na węgierskiej granicy? Wciąż za łatwo? No jasne, że za łatwo, dlatego gra każe nam hasać po stale zmieniających położenie chmurach.

Wdech... wydech... Kto by się bał ogromnego ziemniaka, co to pluje w linii prostej bulwami i robalami? Betka! Ale, no do bulwy nędzy, przed hipnotyzującą marchwią, jaką stawia się w ogródku, gdy kartofel gryzie glebę, drzeć należy. Na mapie robi się gęsto od rakiet, a karotka próbuje nas dodatkowo ubić promieniami lasera. A to i tak nic przy kukułce, do której mierzymy z kabiny pilota w ramach sekwencji shoot ‘em up. Ogromne jaja, którymi pluje z dzioba (tak, też przespałem tę lekcję biologii), wyminąć względnie łatwo, ale po kontakcie z lewą krawędzią ekranu jajka rozbijają się na lecące w trzech

kierunkach skorupki! A na nasz samolotik dybią również kanarki z przytwierdzonymi do pleców gwoździakami (spoiler: nie jesteśmy, bynajmniej, nietłukącą się zastawą). A jeśli już jakimś cudem po kilkudziesięciu próbach uporamy się z ptaszyskiem, na jego miejsce pojawia się kolejny, nie mniej zabójczy drób. Bo właściwie czemu nie.

Potłuczeni

Czekajcie, niech na sobie lkną na uspokojenie (oczywiście ze stosownej filiżaneczki)! Kto następny? A tak, policjant pszczoła. Nie dość, że PRZEZ CAŁY CZAS musimy pędzić w kierunku wyjścia, nie dość, że pan władza cały czas krąży po mapie, to na dokładkę w ulu jest gwarno jak... w ulu, stąd nasz pasek zdrowia starają się uszczuplić dziesiątki robotnic i królowa. A w kolejce na oklep czekają demoniczny pociąg, atakujący z obu stron ekranu bokserzy, pirat w asyście owoców morza i, i, i...

...I niech mnie, Cuphead jest świetny! Nie tylko przez retro-kreskówkową estetykę i sączące się z głośników motywy, jakie wydają się wygrywane na pianinie przez autentycznego tapera. To długodystansowy maraton, podczas którego upada się często i boleśnie, ale rozmasowywanie obolałego siedzenia nie irytuje, tylko motywuje do dalszej walki. Z przyjemnością potwierdzam, że z tej grykanki warto pociągnąć solidny hyk. [CDA]

CIESZY

- poziom trudności rodem z 1936
- pomysłowe projekty bossów
- wysmakowana oprawa

NIEPOKOI

- skaszać można tu wyłącznie tych przeciwników, których jeszcze nie pokazano



- PRODUCENT: SUPERHOT TEAM
- DATA WYDANIA: IV KWARTAŁ 2015?
- JAK ZAGRAĆ: PROTOTYP NA WWW
- MULTI: BRAK
- WWW.SUPERHOTGAME.COM

► GATUNEK: FPS, ALE TAKI INNY

JUŽ GRALIŠMY!

SUPERHOT

■ Rozcinał katana kule w locie: **CormaC**

Logiczny FPS. Quasi-turowe Hotline Miami. „Matriks” bardziejzy od „Matriksa”. Można próbować zawrzcć istotę Superhota w kilku słowach na przeróżne sposoby, lepiej lub gorzej, ale żeby w pełni przekazać wrażenie, jakie zrobiła na mnie ta gra, w zupełności wystarczy mi jedno. GENIALNA.

Jestem bezbronny, a oni zaraz przyjdą mnie zabić. Rozglądam się, mając świadomość, że każdy ruch głową przybliży mnie do śmierci. Młotek ciesielski. Łapię go i obracam się w kierunku pierwszego wroga. Wypada zza rogu, unosząc strzelbę; i wbiega prosto w narzędzie, którym rzuciłem chwilę wcześniej. Dwururka wyślizguje mi się z bezwładnej dłoni. Gość otrząsa się z oszołomienia i rozpaczliwie rzuca w kierunku broni, a leżał bliżej mnie. Chwytam ją i natychmiast pociągam za spust. Drobin ołowiu nastygają w połowie drogi jak na stopklatce. Obracam się za siebie, żeby nie dać się zaskoczyć strzałem w plecy. Za chwilę odgłos tłuczonego szkła zdradzi mi, że poszatkwany śrutem Czerwony rozprysnął się na kawałeczki niczym witraż.

SUPER HOT SUPER HOT

Dwaj kolejni wbiegają przez boczne drzwi po przeciwnych stronach magazynu. Robię krok w bok i pocisk przelatuje tuż koło mojego ucha, potem rozpylam w kierunku strzelca chmurę siekańców. Drugi biegnie na mnie z kataną, jest już blisko, za blisko, bierzcie zamach. Nie zdążę przeładować, więc rzucam mu strzelbę w twarz. Zgarniam z powietrza upuszczone przez niego ostrze i tnę, rozrąbując go na pół w pasie. Odgłos wystrzału. Corobić? Rozejrzeć się, ryzykując, że w tym momencie kula do mnie dotrze? Nie. Robię krok do tyłu. Szczęśliwie, bo czerwona smuga wykwitła tuż przed moim nosem. Obracam się w stronę napastnika i szarżuję na niego, mieczem przepolawiając w locie kolejne dwie kule. Dobiegam, tnę, kątem oka widzę pociski nadlatujące jeden za drugim z prawej. Zamieram. Co teraz? Obróć się, rzucę mieczem w gościa uzbrojonego w karabin szturmowy, potem złapię

wciąż wiszący koło mnie pistolet upuszczony przez moją ostatnią ofiarę, której głowa nie zdążyła jeszcze na dobre oddzielić się od tułowia, i zastrzelę Czerwonego, który pojawił się za szybą kantorku. Kule są już jednak za blisko. Giniemy niemal jednocześnie – on trafiony kataną w czoło, ja zmieciony jego serią. Jeszcze raz.

SUPER HOT SUPER HOT

Pomysł na Superhota jest błyskotliwy. Zamierzeniem grupy Polaków było zaprojektowanie strzelanki, która pozwoli graczowi poczuć się jak matriksowy nadczłowiek, nie wymagając jednak nadczłowieczeństwa od niego samego. Refleks jest tu w zasadzie zbędny, dużo ważniejsza jest natomiast zdolność planowania i przewidywania, bo tym, co odróżnia Superhota od wszystkich innych FPS-ów, jest fakt, że **czas płynie tu normalnie tylko wtedy, gdy coś robisz. Gdy zamrzesz wetrzcu, on też niemal zastyga** – przeciwnicy tężeją w pół kroku, a wszelkie znajdujące się akurat w powietrzu obiekty zwalniając niemal do zera. Kiedy zrobisz krok, rozejrzysz się lub strzelisz, akcja znowu ruszy na czas wykonywania czynności.

Sprawia to, że **potyczki z bezimiennymi czerwonymi napastnikami** noszą **znamioma niezwykłej gry logicznej**. Właściwie cały czas podejmuje się decyzje ze świadomością, że niewłaściwa skończy się prawdopodobnie zgonem (wystarczy jedno trafienie). Strzelić w nadbiegającego wroga od razu czy najpierw dać mu pociągnąć za spust i ominąć pocisk, wiedząc, że napastnik nie zdąży potem przeładować strzelby? Jeśli ominąć, to jak to zrobić, żeby nie pozabawić się pola dalszego manewru? Czekać, aż pistolet zaciśnie do komory kolejnej

Aaaaaajjjjj sssszzzzooooooooottttttt zzzzeeeeeeee
ssszzzzeeeeerrrrriiiiiiiifffftfff.

W Superhucie kulom kłaniać się nie trzeba. Można je obejść spacerowym krokiem.

SUPER HOT SUPER HOT

Zabawa jest piekielnie satysfakcjonująca i uzależniająca, a do tego podkreślona wyrazistym, specyficznym klimatem wyzarowanym dzięki prostej, sterylnej oprawie i migającym na ekranie hipnotycznym napisom. Udosłonepione etapy fabulame – zlepek intrygujących scenek, które w końcu mają złożyć się w całość (a tej jestem, o dziwo, naprawdę ciekaw) – przeszedłem w kilkadziesiąt minut, ale **nieraz jeszcze wrócę do trybu endless**. Ten każe jak najdłużej pokonywać kolejnych przeciwników na ograniczonej przestrzeni i przy okazji pozwala włączyć kilkanaście modyfikacji zmieniających rozgrywkę (np. nieprzesuwające wskazówek zegara rozglądanie się). Wiecie co? Włączę Superhota już teraz, bo dłużej nie wytrzymam. Zrozumiemcie, jak zagracie, choćby w prototyp na oficjalnej stronie. **ICDA**

CIESZY

-  genialny pomysł na rozgrywkę
-  niesamowicie satysfakcjonująca
-  intrygujący klimat
-  uzależnia!

NIEPOKOI

- fabuła w biecie zaciekawia, ale czy w finalnej wersji da radę?**

Gorący towar

Superhot narodził się w 2013 roku jako prototyp przygotowany w ramach wyzwania 7 Day First Person Shooter (czyli: zrób FPS-a w tydzień). Ponieważ spotkał się z bardzo pozytywnym przyjęciem mediów i graczy, zapadła decyzja o rozbudowaniu go do postaci pełnowymiarowej gry. Wystarczył weekend, żeby projekt przeszedł przez Greenlighta, a na Kickstarterze Polacy zdobyli zakładane 100 tys. dolarów w 23 godziny (a potem jeszcze kolejne 150 tys.).

➤ PRODUCENT: THE MOLASSES FLOOD
➤ DATA PREMIERY: NIEZNANA
➤ JAK ZAGRAĆ: STEAM EARLY ACCESS (OK. 85 Zł)
➤ MULTI: BRAK
➤ WWW.THEMOLASSESFLOOD.COM

GAMEPLAY
na płycie
12/15

➤ GATUNEK: ROGUELIKE/SURVIVAL

JUŻ GRALIŚMY!

THE FLAME IN THE FLOOD

■ Nie może wypić paliwa: 9kier

Gram w The Flame in the Flood od dwóch dni, a czuję się tak, jakbyśmy znali się od lat. I jestem przekonana, że to zauroczenie przerodzi się w coś więcej.

W dągu kilkunastu godzin nadchodzący survival studia The Molasses Flood dał mi emocjonalnie więcej niż wszystkie gry, jakie ogrywałam w tym roku. To dziwne, biorąc pod uwagę to, że dostępny jest jedynie tryb endless, w którym dziewczyna i pies wsiadają na tratwę, a potem płyną w dół rzeki i wykonują te same czynności w podobnych lokacjach. Zbieranie korzonków, filtrowanie wody, parzenie herbaty ze znalezionych przy drodze kwiatów mniszka, polowanie na zające czy dziki – to mekka dla fanów gatunku, nawet jeśli nie jest tak rozbudowana jak Don't Starve, i coś więcej niż zwykły survival. **Ma w sobie coś, co sprawia, że nie mogę o nim myśleć bez wzruszenia**, mimo że w tej chwili w grze nie ma kampanii i do tej pory dziewczyna nie wypowiedziała ani jednego słowa. Beta wzięła mnie z zaskoczenia i rozłożyła na łopatki, więc siedzę i patrzę tępo w ścianę, bo opisać, dlaczego tak się stało, to chyba najtrudniejsze zadanie, jakie dostałam, od kiedy trafiłam do redakcji.

Płyn, płyn, Noe, płyn i żyj...

Być może chodzi o proste przyjemności, jak picie czystej wody albo spanie w miejscu, w którym nie pada ci na głowę. Być może o życie w drodze, do którego tak mnie ciągnie. Być może o przyjaźń z psem, który szczeka na rośliny i skrzynki, nosi część rzeczy i jest przy bohaterce, gdy umierająca z głodu, pragnienia czy wycieńczenia próbuje się doczołgać do ogniska czy tratwy. Być może o szacunek wobec żywiołu, z którym trzeba się zmierzyć – w tym przypadku rzeki, której nurt bywa silny i która może połamać mój drewniany środek transportu w drzazgi. A może o to wreszcie, że w po-

dróży bohaterom towarzyszy rewelacyjna ścieżka dźwiękowa, przyjemne country z mnóstwem gitar, harmonijki i seksownego męskiego wokalu, w której zakochałam się już przy okazji pierwszego zwiastuna, bo obiecuje wolność i przygodę.

Cokolwiek wywołuje we mnie taką tęsknotę, jestem przekonana, że The Flame in the Flood daje mi coś prawdziwego i naprawdę wartościowego. Obserwuję bohaterkę, która eksploruje niewielką wysepkę, a potem wsiada na tratwę i nie ogląda się za siebie – nurt pcha ją w dół rzeki w kolejne generowane losowo miejsca i nawet jeśli czegoś zapomniała zrobić, jest już za późno

Losowo generowana, pełna emocji podróż w dół rzeki.

i nie może zawrócić(*). Pozostaje tylko płynąć, nie wiedząc, czy jeszcze tego samego dnia nie zostanie się roztrzaskanym o dryfujący obok samochód albo rozszarpanym przez wilka.

...i utop to, kim byłeś

Śmierć ma tu różne oblicza – od pasożytów i chorób wywołanych piciem nieoczyszczonej wody z jeziora, poprzez odwodnienie i zgony z braku pożywienia (a je się wszystko – dżdżownice i ohydne larwy, surową jukę, jagódki czy upolowane mięso) po śmierć z łapy dzikiego zwierzęcia. Nadszpiekowanie często uciekałam przed tymi ostatnimi w kierunku wybrzeża, spisując lokację na straty, gdy niebezpieczna fauna, której nie miałam akurat jak zabić, kręciła się w okolicy. Autorzy stworzyli cały arsenał paskudnych rzeczy, jakie mogą przydarzyć się graczowi, i szereg prostych rozwiązań. Aloes na poparzenia czy ugryzienia mrówek, tubki na złamanie, plaster na rany itp. Choć w więk-

Opuszczone budynki, wraki autobusów – byle tylko mieć dach nad głową.

Być może się tam obłowię, być może umrę.

Nocne upgrade'y i naprawa tratwy.

szości przypadków wystarczy przecierpieć negatywne objawy, taki pasek głodu nie zapełni się sam z siebie, kiedy udasz, że go nie widzisz. Trzeba też dbać o temperaturę i utrzymywać sensowny poziom energii, chyba że wolisz – jak ja w ostatniej rozgrywce – paść na twarz w czasie spływu i wyróżnić o jakąś skałę.

Przez pół gry i tak siedzisz w oknie ekwipunku i craftingu, zastanawiając się, co możesz wyrzucić, żeby zabrać coś innego. Rzeczy do stworzenia jest całkiem sporo – choć nie tyle, ile w Don't Starve czy How to Survive – a na specjalnych marinach da się dodatkowo ulepszać tratwę. Wszystko to

jest tak proste, że wciąż nie mogę zrozumieć, dlaczego ten czysty gameplay wywołuje we mnie takie emocje. Gdy gra zadebiutuje i pojawi się w niej kampania, w której na samym początku niespodziewanie odzywa się radio, będę pierwszą w redakcji, która ją ukończy. [COA]

CIESZY

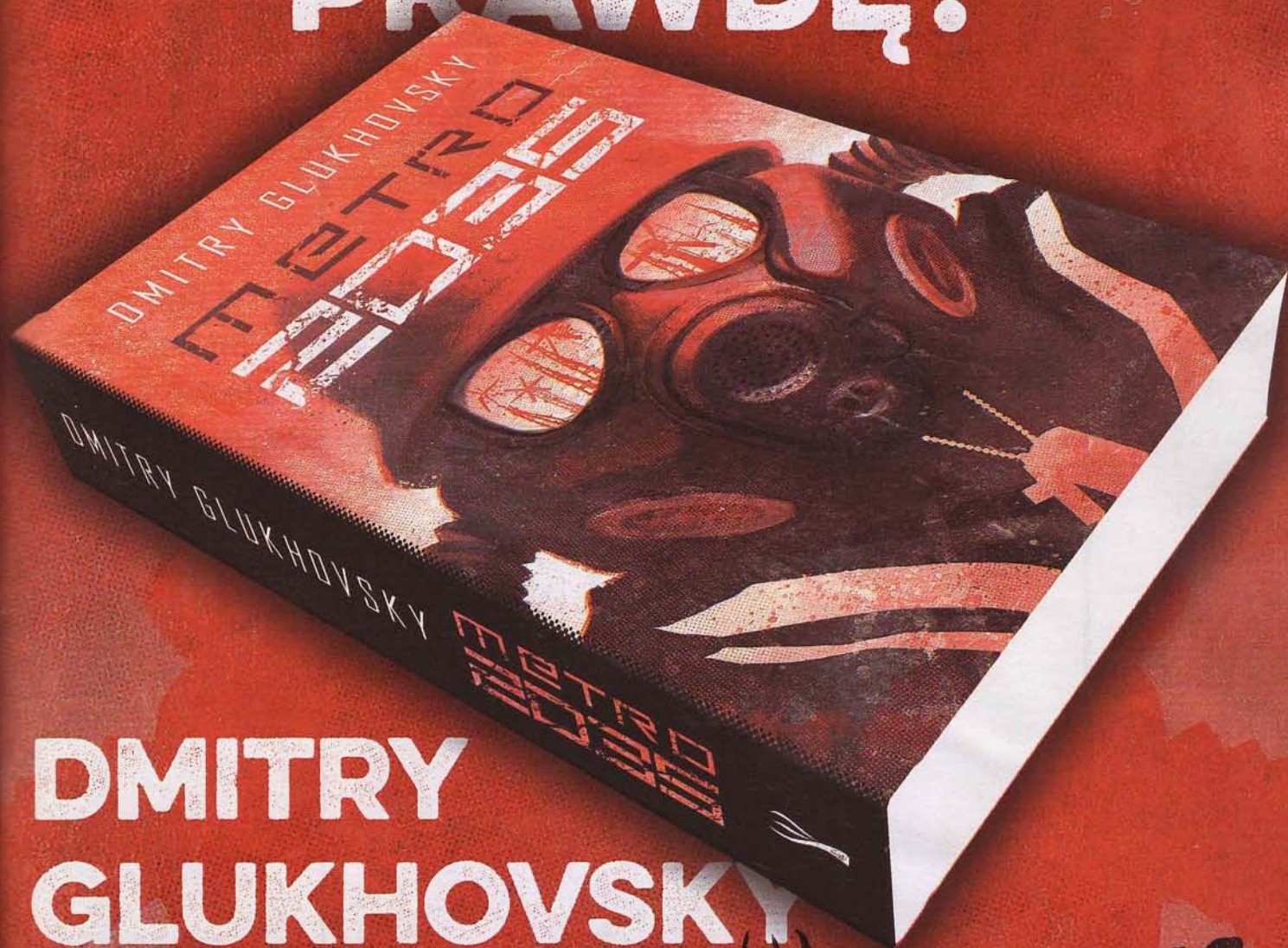
- emocjonująca podróż
- olbrzymi potencjał do powtarzania
- prosta, ale odpowiednio złożona mechanika
- świetna ścieżka dźwiękowa
- będzie jeszcze kampania!
- ładna grafika...

NIEPOKOI

- ☐ ...ale nie na zbliżeniach
- ☐ boryka się jeszcze z drobnymi problemami

(* Generalnie ma to sens z uwagi na rwący prąd rzeki. Czasami jednak – gdy np. weszłam na tratwę, ale jeszcze nie wypłynęłam i wciąż mogłabym wysiąść – takie ograniczenie jest bezdurne.

CHCESZ POZNAĆ PRAWDĘ?



DMITRY GLUKHOVSKY METRO 2033

insignis
NAJBARDZEJ WYCZEKIWANA
KULTOWA JUŻ POWIEŚĆ SF
W KSIĘGARNIACH JUŻ 4 XI

**METRO
2033**

GAME

WKRÓTCE!

W pełni spolonizowana
strategiczna gra turowa
w otwartym świecie
Metra 2033
na smartfony
i tablety!*



* dostępna na urządzeniach z systemem
Android, iOS oraz Windows Phone

MIGHT & MAGIC HEROES VII

■ Bryka na koniku: **Krigore**

Fanatyzm to bardzo złe zjawisko – a mało która seria ma wśród fanów większych fanatyków niż Heroes of Might and Magic. Tym razem jednak to nie ich dasy kładą się cieniem na najnowszej odsłonie. Niestety, Heroes VII zostało po prostu przez twórców spieprzone.



Pamiętam, jak Papkin jakiś czas temu przyszedł do redakcji po ograniu bety. Pierwszym zdaniem, które udało się z niego wydusić na temat tytułu, było „oni na pewno przesuną premierę”. Nie była to opinia pozbawiona podstaw: grę trapiło wówczas tyle błędów i niedoróbek, że niemożliwym wydawało się, by producenci ogarnęli cały ten chaos. Niemieckie studio Limbic Entertainment postanowiło jednak stanąć na głowie i dotrzymać terminu.

Nowa, stara gra

Seria Heroes ma jeden, ale za to fundamentalny problem: trzecią część, która była tak niesamowita, że każda kolejna wygląda przy niej słabo (Patrz: Gry wiecznie żywe w tym numerze). Cokolwiek twórcy robią, zawsze znajdzie się ktoś, kto stwierdzi, że „dawniej to było super”, i jednym grymasem podważy wszystko, co powstało po 1999 roku. Nie dziwią zatem próby nawiązywania do tejszy odsłony. W Heroes VII nostalgii budzi już menu – brzydkie, archaiczne, w marmurkowej teksturze. Tęsknotę za starym widać również w oprawie między misjami – choć akurat to rozwiązanie trudno zaliczyć na plus. **Kampanie w nowych Hirolsach**

prowadzone są w sposób, do którego najlepiej pasuje słowo „budżetowo” – z użyciem statycznych, niekiedy tylko animowanych w oszczędny sposób plansz z narracją. Odnoszę wrażenie, że miało być stylowo. Niestety – nie jest.

Również historia nie zwala z nóg: oto Ivan Griffin, dziedzic tronu imperium, niezbyt gamiesię do objęcia schedy po zamordowanej 10 lat wcześniej cesarzowej. Jego doradcy próbują wesprzeć go w podjęciu dobrej dla cesarstwa decyzji, przytaczając dzieje swych stronnictw. Takie to trochę przymudnawe – to samo zresztą można powiedzieć o wielu misjach, które składają się na kampanię. **Częstokroć questy wypełniają się same**, nie trzeba specjalnie na nie zwracać uwagi – z rzadka pojawiają się tylko bardziej wymagające zagadki logiczne, ale w ogólnym rozrachunku nic tu nie zaskakuje.

Mamy sześć zamków – każdy odpowiada jednemu z doradców Ivana. By poznać całą historię, trzeba pokonać w każdym przypadku cztery misje, jej zwieńczeniem zaś jest finalna kampania kandydata na cesarza. Fani serii w inwentarzu odnajdą się od razu,

choć w odniesieniu tylko do poprzedniej części – zmiany są znaczne. Przede wszystkim nie ma tu odpowiedników morsko-azjatyckiej Świątyni oraz czarciego Inferno. W zamian powrócił Loch z czarnymi smokami, jest Sylvan, czyli siedziba leśnych elfów i zielonych smoków, oraz Akademia – chyba najbardziej egzotyczne miejsce dla stworzeń, które odnalazłyby się z powodzeniem na kartach „Baśni z tysiąca i jednej nocy”. Co do starych znajomych – niby jest podobnie, ale przyzwyczajenia trzeba zweryfikować, np. w kwestii balansu jednostek. W każdym zamku możemy rekrutować po osiem stworzeń podzielonych na trzy kategorie: podstawowe, elitarne i bohaterskie. Podobnie jak poprzednio – wszystkie mają swoje ulepszone wersje. Tym razem jednak trudno oprzeć się wrażeniu, że najsilniejsze oddziały są w boju jakby słabsze – prawdopodobnie ze względu na relatywnie zwiększoną liczebność średniaków. Wiele jednostek ma swoje umiejętności specjalne, które można dowolnie aktywować lub dezaktywować – co jest przydatne. Ale by zrekrutować cokolwiek, najpierw trzeba zadbać o ekonomię.

Ambitnie!

Po daleko idących uproszczeniach w poprzedniej części zmieniono kurs: Heroes VII sprawia wrażenie, jakby chciał odrzucić te wszystkie bidastrategiczne trendy i powrócić do swej złożonej natury. Zmusić graczy do wysiłku w każdym niemal aspekcie: niezależnie, czy chodzi o rozbudowę zamku, zarządzanie surowcami, czy samą bitwę. **Ogólnie wszystkiego jest więcej, jest trudniej, a niuanse znów sprawiają, że człowiek chce się wgrzać w mechanikę.** Cieszy powrót do bohaterskich siedmiu wspaniałych – znaczny, ekonomii opartej na siedmiu surowcach. To ułkon w stronę fanów, równocześnie jednak twórcy godzą stare z nowym: pozostawiono strefy wpływów zamków, dzięki czemu nie da się ot tak, rajdem zająć np. kopalnię wroga. Można je złupić, owszem, co spowoduje wyższy jednorazowy przychód i uniemożliwi wydobycie na krótki okres – ale zapomnijcie o stałych wpływach z gwałtem przejętych sztolni. Podobnie zresztą sprawa się ma z innymi obiektami: wiele z nich posiada garnizon, czyli własną obronę, która skutecznie chroni przed harcownikami. By coś ugrać, trzeba skupić się na poważnych posunięciach, nie błaznieniu i wydzieraniu terenu kawałkami.

Rozbudowa zamków opiera się głównie na złocie i surowcach podstawowych, choć im bardziej zaawansowana budowla, tym bardziej egzotycznych materiałów wymaga. Są i dodatkowe obostrzenia: późniejsze konstrukcje wymagają odpowiednio wysokiego poziomu ogólnej rozbudowy miasta, same budynki zaś powiązane są siecią zależności – by zrobić np. nowe stanowisko do rekrutowania jakiegos stworzenia elitarnego, trzeba najpierw postawić powiązane z nim konstrukcje podstawowe. Całość w każdym przypadku ilustrowana jest czytelnym drzewkiem zależności. Świetna sprawa.

Nie kupujcie do czasu, aż pojawi się porządny patch.





Jest taktycznie

Najjaśniejszą gwiazdą gry jest jednak taktyka. Są na świecie pomysły tak oczywiste, a zarazem genialne, że po ich wprowadzeniu ludzie dziwią się, dlaczego nikt wcześniej na to nie wpadł. Tak właśnie jest z **modyfikatorami obrażeń na polu walki, które zależą od pozycji**. Każdy oddział zadaje określoną pulę obrażeń – zależą one od paru czynników, końcowy zakres jednak jest zmieniany stosownie do kierunku ataku. Pociągnięcie przeciwnika od przodu przyniesie mniejsze obrażenia niż to, które wejdzie z flanki. A jeśli pociągniemy mieczem bądź pazurem od tyłu, to możemy liczyć na fontanny wrogiej posoki. Niby wygląda to prosto, ale kombinowania jest więcej, niż się na pierwszy rzut oka wydaje. Choćby walka w zwarcu: gdy jednostki stoją w grupie, to na naszą niekorzyść często zaczyna działać... inicjatywa. Postacie uderzają w określonej kolejności i jeśli nie pomyślimy o tym wcześniej i nie zmienimy tejże poprzez przeczekanie lub zastosowanie zaklęcia, atrakcyjny i opłacalny dla nas atak może przynieść druzgocące skutki, bo np. ustawi naszą jednostkę tyłem do silnych przeciwników, przez co finalnie stracimy więcej, niż zadamy. Tego rodzaju problemów do roztrząsania jest sporo i o wszystkich trzeba pamiętać, by wyjść na swoje. To chyba największy plus całej gry.

Bardzo dobrze wypada również system rozwoju herosów. Rodzaj talentów zależy od bohatera, jego przynależności i klasy, zawsze jednak koło umiejętności składa się z dziesięciu talentów. W ramach każdego są trzy piętra – początkujący, eksperci i mistrz. Tam znajdziemy umiejętności, które dobieramy na poszczególnych piętrach wedle uznania. System jest przejrzysty, można sobie z góry rozplanować rozwój bohatera, co cieszy. Równocześnie jednak kombinacji jest tu tyle, że nie sposób się szybko tym rozwiązaniem znudzić. Niestety tego samego nie da się powiedzieć o całej grze – bo pod względem technicznym jest niestety fatalna.

It's not a bug, it's a feature!

Błędy? Matko przenajświętsza, błędy. Pierwsze chwile spędzone z grą nie zwiastują niczego strasznego. Dopiero po kilkunastu, kilkudziesięciu minutach ze zdumieniem podnosi się brew, bo coś nie działa. Później



Miasta są rysowane, nawigacja zaś jest przemyślana: z poziomu każdego stanowiska można rekrutować wszystkie jednostki.

brew zaczyna drgać niczym wykres EKG serca z migotającymi komorami. A potem zaczyna się obojętnieć, bo usterki pojawiają się i znikają w takim tempie, że gdyby rzeczywiście człowiek chciał dawać fizyczny wyraz zdziwieniu tym faktem, nabawiłby się permanentnego skurczu twarzy. **Babole potrafią zaatakować z każdej warstwy gry.** Czasem są jak śwedenie nosa – wystarczy machnąć ręką i problem, w sumie niewielki, znika. Przebolełam jakoś, że minimapka i jej filtry działają w zależności od humoru, czasem np. nie pokazując dostępnych zamków albo zapominając zaktualizować pozycję wrogiego herosa. To nic wielkiego – wystarczy nie ufać kartograficznym podpowiedziom. Problem zaczyna się w momencie, gdy usterki dotyczą naszych armii. Wtedy człowiek zaczyna kłąć pod nosem.

Dbaćcie o to, by wasz główny heros miał wypełnione wszystkie dostępne sloty przeznaczone na oddziały – w innym wypadku narażacie się na wykastrowanie armii. Nie spoileruję: w jednej z kampanii prowadzona przez nas postać koniec końców musi stanąć naprzeciw bliskiej jej osoby – gdy pierwszy raz wszedłem na pole bitwy, zawyłem. Miałem setki jednostek mniej. Nic nie uzasadniało takiego pomniejszenia stanu liczebnego – ani fabuła, ani jakieś przeklikane potyczki z komputerowym rywalem. Podobnie sprawa się ma, gdy historia wymusza np. podział armii między dwóch bohaterów – dziwnym trafem suma stworzeń przed i po na ogół się nie zgadza. Wczytanie stanu gry, rozciągnięcie jednostek na wszystkie dostępne sloty (wykminiłem to metodą prób i błędów) i tada! – sytuacja uratowana. Na ogół.

Sama walka też potrafi być skaszaniowa. Niektóre jednostki np. nie aktualizują zakresu dozwolonych ruchów pomiędzy turami. Gdy tylko skorzystamy z opcji przeczekania lub opóźnienia kolejki, narażamy się na to, że w następnej turze postać potraktowana w ten sposób będzie

ograniczona do pól, które były dostępne wcześniej – jakby komputer nie wziął pod uwagę, że wykonaliśmy ruch w inne miejsce na polu bitwy i to powinien być nowy punkt wyjścia. Temu też można zaradzić – wystarczy rzucić dowolny czar. Magia zadziała, mobilność oddziału wróci do normy. Ponownie – z tym da się żyć. Ale są też błędy krytyczne.

Jednej kampanii nie byłem w stanie ukończyć, bo gra nie zarejestrowała faktu spełnienia wszystkich kryteriów zwycięstwa. Powodem był najpewniej zbugowany heros, który wszedł do sanktuarium. I znikł. Po prostu. Po przeczekaniu paru tur doszedłem do wniosku, że wojownik postanowił zostać mnichem i oddać się samotnemu mamro-

Widziałem też martwych ludzi nieśmiertelnej jednostki. Przy szturmowaniu na zamek wroga jeden z jego oddziałów przestał być prawidłowym celem dla myszki – nie mogłem go wskazać jako celatku czy zaklęcia, podejrząc jego właściwości, nie działały na niego również ataki obszarowe i przysuwające. Jakby nie istniał. Nie przeszkadzało mu to jednak wytłuc mi

Może stać się grą, która stopniem skomplikowania i klasycznymi rozwiązaniami sprawi sporo frajdy.

taniu nad brewiarzem. Tyle że znalazłem go potem w zupełnie innym miejscu – zatrzymał się na jakiejś skale, obszarze normalnie niedostępnym, i galopował w miejscu. Skąd? Jak? Pojęcia nie mam. Jakimś cudem dałem radę go dosięgnąć i utłuc, ale finalnie niewiele to zmieniło – utknąłem.

Nekromancja daje bardzo dużego boosta na początku zabawy. W ogólnym rozrachunku jednak ponownie lepsza jest dyplomacja.

Okiem Papkina

OCENA **7**



Heroes VII miał wszystko, by zmyć z siebie piętno wydzwanianej „szóstki” – nowego, czującego uniwersum de-

lopera, wsparcie najwierniejszych fanów i sporo pomysłów nie tyle na to, jak wrócić do „trójki”, ale jak pogodzić najlepsze rozwiązania całej sagi. Niestety, zabrakło mu czasu. Jestem przekonany, że gdyby gra spędziła w produkcji kilka dodatkowych miesięcy, wielu mniej (problemy z kamerą i obliczaniem rezultatu przy automatycznych starciach, kiepska „ocena zagrożenia” ze strony wrogich armii) i bardziej (znikający bohaterowie, crashe, niemal niegrywalne sieciowe multi) baboli udałooby się uniknąć. Jak na razie jest to obiecująca platforma, która w najlepszym wypadku osiągnie zamierzone cele po kilku łatkach, a w najgorszym – jak uczy nas zresztą doświadczenie – w okolicach premiery któregoś z dodatków. Już teraz jest przyjemnie, a parę rozwiązań (najlepszy w serii rozwój bohatera, alternatywne budynki, karawany) powinno na stałe wpisać się w herosowe abecadło. Życzyłbym sobie jednak, żeby ten list miłośny dla fanów serii nie zawierał tylu błędów ortograficznych.



połowy moich żołnierzy, póki sytuacja nie wróciła do normy. Nie była to jakaś znacząca, opiewana w balladach bitwa, ale nietrudno sobie wyobrazić wpływu tego błędu np. na główną i ostatnią bitwę w ramach danego scenariusza. Wisienką na torcie był brak możliwości skorzystania ze Łzy Ashy – pożądanego artefaktu, który docelowo daje wielką przewagę finansową. Odkryłem go, wjechałem triumfalnie do miasta i już miałem wzniesić budynek, który przyniosłby morze gotówki, tyle tylko, że gra... nie zarejestrowała faktu spełnienia warunków i budynek był niedostępny. Nie muszę chyba pisać, jak fatalnie to wpływa na strategię całej rozgrywki, nie?

Mógłbym tak długo wyliczać. **Gdy jeszcze chciało mi się notować wszystkie babole, na które się natknąłem, zapelniałem drobnym pismem całą kartkę A4.** Było tam mnóstwo rzeczy: od niezgadzącej się liczby jednostek na pasku inicjatywy i polu walki, przez błędy związane z ułożeniem obiektów na mapie czy ignorowaniem przeszkód otoczenia przez wrogie postacie, a skończywszy na **najeżonej błędami polskiej wersji językowej.** Nieporadność tej ostatniej zasługuje na

osobny lament. Widać, że tłumacze nie tylko nie mieli kontaktu z grą, ale i nawet częstokroć nie orientowali się ogólnie w tym, co przekładają z angielskiego na polski. Tylu kulawych terminów nie widziałem od dawna. Heroes VII to też gra, która w głębokim poważaniu ma fakt istnienia rzeczowników w liczbach pojedynczej i mnogiej, w paru miejscach wykrzaczają się również pole, gdzie powinny pojawić się cyfry ilustrujące stan osobowy armii. Szczegółem wszystkiego była rosyjska wstawka narracyjna, która pojawiła się pomiędzy misjami w jednej z kampanii, pomimo że zainstalowane miałem języki angielski i polski. Technicznie Heroes VII jest tak najeżony pułapkami, że po pewnym czasie, napotykając problemy, zacząłem się na poważnie zastanawiać, czy to, co widzę, jest faktycznie błędem, czy np. zamierzoną przez twórców funkcją.

Strategicznie przeczekać

Heroes VII potrafi też negatywnie zaskoczyć w kwestii wydajności. Nie

mam może na j silniejsze-go komputera, ale to jest sprzęt, który pozwala od biedy grać w Crysisa 3 na wysokich detalach, a gry stworzone na silniku Unreal Engine łyka bez problemu. Najnowsze Hirołsy są tu wyjątkiem – na maksymalnych ustawieniach zwyczajnie mi przycinało. Z drugiej strony – tytuł działał na laptopie z GF GT 520M, tnąc co prawda, ale dało się grać bez większego kłopotu. Na szczęście w porównaniu do bety poprawiła się, i to bardzo, stabilność – gra nie zawiesiła mi się ani razu.

Mimo że wiele rozwiązań przypadło mi do gustu, jak choćby świetnie rozplanowana walka z bardzo pozytywnie wpływającymi na wrażenia modyfikatorami obrażeń w zależności od pozycji jednostek, **ogólnie jestem zawiedziony. Z całego serca odradzam obecnie zakup gry** – w tej postaci przyniesie wam więcej frustracji niż zabawy. Poczekajcie, niech ją twórcy załatają, niech cena trochę spadnie, kto wie – może nawet dobrym pomysłem jest wstrzymanie się z zakupem do czasu, gdy pojawi się pierwszy dodatek. Wówczas, przez wzgląd na kilka bardzo dobrych rozwiązań, Heroes VII będzie grą, która stopniem skomplikowania i wieloma klasycznymi koncepcjami sprawi sporo frajdy. Tytuł powraca do korzeni, a równocześnie wnosi do serii powiew świeżości. Na razie jednak jest niedopracowany, prowizoryczny i dziurawy jak polski budżet. Powstał o jakieś pół roku za krótko – i na tyle też zapomnijcie o jego istnieniu. (CDM)

Okiem Cursiana



Stan, w jakim Ubisoft wydało nowych Heroesów, jest niedopuszczalny. Wielu graczy korzystających z Windowsa 7 w ogóle nie może ich odpalić, a i użytkownicy 10 miewają z tym pewne problemy. W moim przypadku z jakiegoś powodu gra wykrzaczła się zawsze, gdy próbowałem rozpocząć kampanię Sylvan lub czwartą misję Przystani. Kiedy jednak dzieło Limbic przestaje wreszcie stroić fochy, to okazuje się, że „siódemka” to od strony projektowej naprawdę udani Heroesi.

Ku mojej radości z poprzedniczki ostały się strefy wpływów eliminujące piekielnie irytującą „kopanią” ping-pong z AI. Swoją porcję miodu dostają jednak także konserwatyści: gospodarka ponownie opiera się na siedmiu surowcach, a triumfalny powrót zaliczają gildie magów i złodziei. Głównym programem jest oczywiście flankowanie. Aż dziw bierze, że zdecydowano się na nie dopiero teraz. Dzięki temu rozwiązaniu właściwa lokalizacja jednostek oraz trzymanie sensownego szyku nabrały należytego im znaczenia. Mieszane uczucia wywołuje we mnie grafika. Z jednej strony nowy styl to rozsądny kompromis pomiędzy bajkowością a realizmem, ale słabiutka jakość tekstur i modeli boleśnie daje po oczach.

Szkoda, że HoMM VII tak bardzo śpieszyło się na rynek. Gameplayowo to naprawdę udana gra, ale póki co pogrążają ją problemy techniczne. Zakładam, że to przejściowy problem i niebawem wszystko wróci do normy, dlatego też na zachętę daję 7.

OCENA **7**

OCENA

6+

GRYwalność 7
Wideo 7
Audio 6

Świetny rozwój postaci
Zamki robią wrażenie
Całkiem ładna grafika
Satisfakcjonująca walka

Miliard wciąż niepoprawionych błędów, niektóre bardzo poważne
Archaiczna, budżetowa oprawa między misjami i interfejs
Słaba lokalizacja
Problemy z wydajnością
Całość nie wciąga już tak jak kiedyś

16

➤ PRODUCENT: FRICTIONAL GAMES

➤ DYSTRYBUTOR: NP GOG

➤ CENA: OK. 114 ZŁ (27 €, PC), 119 ZŁ (PS4)

➤ WERSJA PL: BRAK

➤ MULTI: BRAK

➤ GRAŁIMY NA: PC

➤ DEMO: BRAK

➤ PC: 7 (64-BIT)/8/10, CPU 2 X 2,4 GHZ,

4 GB RAM, GF 260 GTX/ATI HD 5750

➤ GATUNEK: PRZYGODOWA/HORROR

SOMA

Drogi Czytelniku,

Po długich rozmyślaniach nie udało mi się znaleźć lepszej formy na to, co chciałbym tu zawrzeć, niż listowa. Czasem człowiek przechodzi grę i stwierdza, że musi napisać długiego maila. Albo to Soma robi z nim takie rzeczy.

Po pierwsze i najważniejsze, zrób mi i sobie przysługę i, zanim zagraasz, nie czytaj niczego więcej o Somie poza tym, co tu wysmażyłem. Nie oglądaj zwiastunów, screenów, niczego. Sam jeszcze nie wiem, jak Ci przekazać całą jej niezwykłość, nie zdradzając nic z fabuły, ale za punkt honoru postawiłem sobie zabezpieczyć Cię przed wszelkimi spoilerami. I choć inni piśmienni i obcy w grach niewątpliwie dokonają wnikliwszej analizy tego, co czeka Cię na ekranie, boję się, że jeden z drugim popsuje Ci radość z odkrywania historii spisanej przez scenarzystów. Poza tym sam chyba najlepiej wiesz, że jeżeli chodzi o horror, największy strach jest wzbudzany przez nieznane. Niech więc pod względem fabuły nieznanym pozostanie dla Ciebie jak najwięcej jak najdłużej. Deal?

Przybyłem dla grozy, zostałem dla fabuły.

Pamiętasz pierwszy zwiastun gameplayowy Somy sprzed dwóch lat? Ten z obleśnym tunelem à la „Obcy” i zadżganym przez maszynę mózgiem? Gdy siadałem do gry, było to w zasadzie jedyne moje skojarzenie z nią. Wyjątkowo zresztą silne, bo klimat sączący



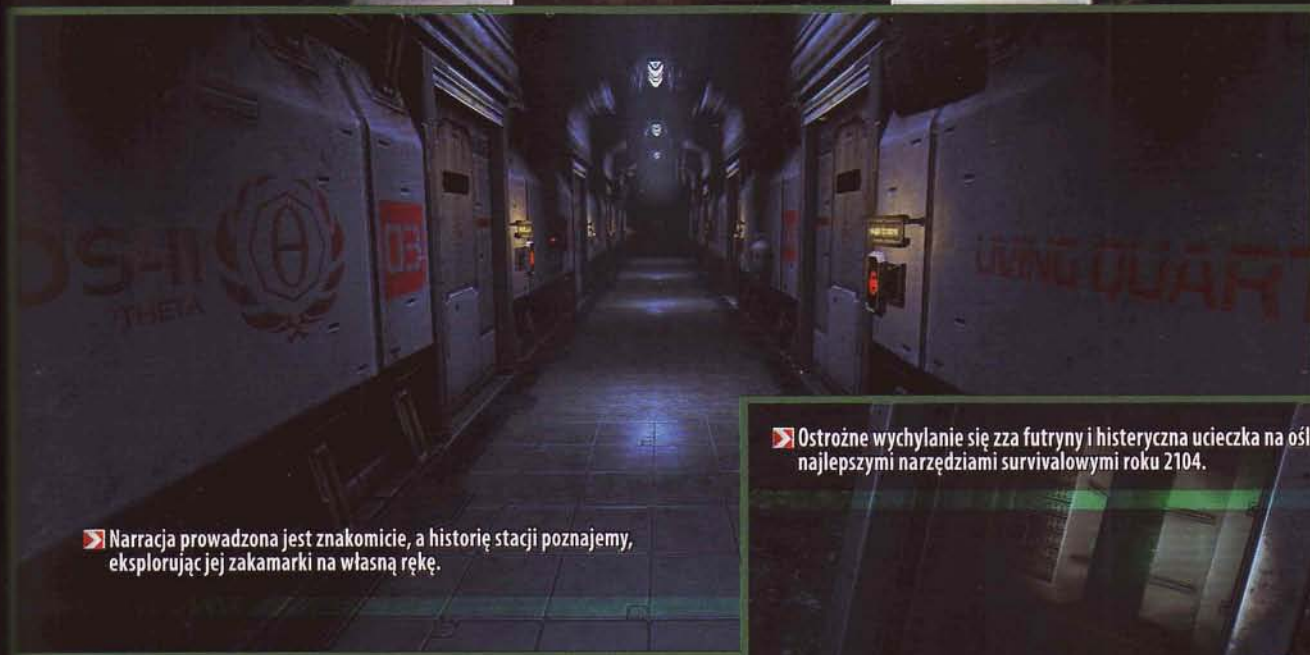
Większość załogi ma już problem z głowy.

się z tej czteropółminutowej zajawki wystarczył do tego, bym czekał na ten tytuł przez kilkanaście miesięcy. Po dwóch godzinach przed ekranem z docelową wersją produkcji poczułem naraz zaskoczenie, że z **oryginalnego konceptu zostało w zasadzie niewiele**, oraz radość z tego, że oto wreszcie komuś udało się napisać i wrzucić do gry dobre, nowatorskie science fiction.

O takie SF walczyłem

W Somie wcielasz się w gościa, który budzi się w nieznanym, już na pierwszy rzut oka wyjątkowo nieprzyjemnym miejscu. Brzmi jak sztampa, ale poczekaj, poczekaj. Fabule w niczym się nie spieszy, bo uwagę gracza przyciągają od pierwszych minut zagadki środowiskowe oraz tak dobrze znany z poprzednich produkcji Frictional klimat zaszczucia (zerknij sobie zresztą na tekst Siekiery „Strach zdefiniowany na nowo” nieco dalej w numerze). Miejsce, w którym się znajdujesz (jakiś kompleks? stacja badaw-

cza?), jest opuszczone, ciemne i w ruinie. Rzucasz podniesioną gaśnicę i rozbijasz nią szybę, aby móc wydostać się przez okno na korytarz. Z oddali dobiegają przerażające, ni to mechaniczne, ni to ludzkie odgłosy. Jesteś bezbronny i dezorientowany, a jedyna droga prowadzi przed siebie. Wszelkie czynności związane z interakcją z otoczeniem – czy to otwieranie drzwi, czy wysuwanie szuflad – wykonujesz, po prostu chwytając obiekty i przesuwając je. To sprawdzony już patent, który w znakomity, subtelny sposób dodaje rozgrywce immersji. Aha, i **zapomnij o jakiegokolwiek broni, to nie ta bajka**. Gra w bardzo wyraźny sposób sygnalizuje nadchodzące zagrożenie, nie będąc przy tym nazbyt hardkorowo trudna. Na amen – tak, że musiałem wczuwać sejsma – zginąłem podczas gry tylko raz, a na palcach jednej ręki mogę policzyć sytuacje, w których zaciąłem się na dłużej lub nie wiedziałem, jak wykaraskać się z opatów. Trzech palców konkretnie.



➤ Narracja prowadzona jest znakomicie, a historię stacji poznajemy, eksplorując jej zakamarki na własną rękę.

➤ Ostrożne wychylanie się zza futryny i histeryczna ucieczka na oślep najlepszymi narzędziami survivalowymi roku 2104.

Z uwagi na to, że akcja osadzona jest w przyszłości, a przez to komunikacja z innymi jest znacznie ułatwiona, **SOMA nie straszy i nie „zaszczuwa” w podobnym stopniu jak Amnesia. Wciąż jednak udanie wzbudza lęk**, każąc kulić się w kącie i nie patrzeć na przerażające, wędrujące korytarzami poczwary. Albo uciekać przed nimi na oślep, byle dalej, z wałącym sercem w piersi i drżącymi palcami na klawiaturze. Tak samo ważne jednak podczas rozgrywki są sekwencje, w których czujemy się w miarę bezpiecznie – te, w których stopniowo odkrywamy historię zarówno głównego bohatera, jak i miejsca, w którym się znalazł. W moim przypadku, po tym, jak kilkakrotnie zakrzyknąłem sobie w głowie „jaki to jest dobry motyw!”, to one najbardziej zaważyły na ostatecznym odbiorze całości. Nie jako horroru, tylko **znakomitej opowieści science fiction** – prowadzonej w bardzo dobrym tempie, świetnie wykorzystującej motyw podróży (również wewnętrznej) bohatera, stawiającej odpowiednie pytania, pozostawiającej pole do interpretacji, ale jednocześnie zwięzłej porządny zakończeniu. Jest tu co nieco z „Kuli” Michaela Crichtona (jedna z pierwszych „dorosłych” książek, które przeczytałem w życiu – zostanie już ze mną na zawsze), odrobina „Moon”, szczypta „Grawitacji”, garść „Interstellar”, a wszystko podlane miksturą sosów z Dead Space’a, BioShocka i Obcego: Przebudzenia. Z lekkim okładem **10 godzin dobrej grozy**.

Co z oczu...

Somę napędza autorski silnik Szwedów, HPL 3. Nie jest to szczytowe osiągnięcie techniki, zwłaszcza patrząc po jakości obsługiwanych tekstur i dynamicznych cieni, ale tutaj zdaje egzamin. To, jak by nie było, wciąż gra niezależna, wyprodukowana z ułamkiem budżetu produkcji AAA, ale tak projekty lokacji, jak i ich wygląd na ekranie trzymają równy, dobry poziom. Interującym smaczkiem są za-

burzenia wzroku, gdy bohater jest ranny i na obraz nałożony jest filtr, który na własne potrzeby nazwałbym „barwnym astygmatyzmem”. Co jakiś czas trafiałem na hm... podejrzenie wyglądające „gniazdka”, w których można się podleczyć. Nawet tutaj jednak udało się twórcom, używając zresztą bardzo subtelnych środków, zasiać we mnie wątpliwość, czy na dłuższą metę warto wkładać w nie rękę. Podobnych – zupełnie przypadkowych, ale ważnych chociażby ze względu na konieczność konsultacji z własnym sumieniem – decyzji dane było mi podjąć więcej. Ciekawi mnie zresztą to, czy postąpiłbyś w przypadku większości z nich tak jak ja.

Ale wracając do tematu grafiki, **same modele postaci są co najwyżej przyzwoite**. Jeżeli chodzi o potwory, ich faktyczną „potworność” maskują dodatkowe zaburzenia wzroku bohatera, gdy na nie patrzy. Ale Soma i tak straszy przede wszystkim nie tym, co widać, tylko tym, co słychać. **Audio w grze to bowiem poziom światowy** – począwszy od ambientowych odgłosów sapiącej i stękającej stacji, na przeraźliwych jękach i odgłosach kroków okupujących ją stworów skończywszy. Niczego sobie są również voice acting i muzyka – ta ostatnia dawkowana oszczędnie i umiejętnie. Tak jak trzeba.

Nie taki Obcy

Jeżeli miałbym wskazać coś, co mi się w grze nie podobało, to byłoby to zapewne niepotrzebne, okołogodzinne spowolnienie tempa rozgrywki, które rozpoczyna się w okolicy półtorej godziny od startu. Tu chwyciło mnie pierwsze i jedyne zwątpienie, czy twórcom uda się rozciągnąć wysoką jakość wstępu na resztę przygody. Mam również delikatne poczucie niedosytu związane z nazbyt moim zdaniem nagłym zakończeniem wątku WAU (zagrasz, będziesz wiedział).

Okiem Siekiery

OCENA **8**



Jest dobrze, jest klimatycznie, ale jest też inaczej. Szwedzi uprościli zagadki względem Amnesii, wywalili klasyczny ekwipunek, następnie wzięli na warsztat swoje stare sztuczki i trochę je przerobili, by pasowały do kompletnie nowego środowiska oraz odświeżonego stylu narracji, a to nie każdemu musi się spodobać. Skoro jednak mówimy o produkcji Frictional Games, trzeba odpowiedzieć na najważniejsze pytanie – czy Soma jest przerażająca? Cóż, twórcy stają na uszach, by zjeżyć nam włos na karku, i nie brakuje sytuacji, w których serce gwałtownie przyspiesza, nie było to jednak doświadczenie równie porażające jak wyprawa Daniela przed pięcioma laty. Tak czy inaczej polecam. Co prawda gra jest żdziebko za droga, ale przynajmniej zaoszczędzicie na pieluchach – w przeciwieństwie do Amnesii tu nie będą wam potrzebne. Chyba.

Mimo to jednak wstawałem od gry z poczuciem podobnym do tego, które towarzyszyło mi, gdy podnosiłem się z kinowych foteli po projekcjach „Grawitacji”, „Interstellar” czy „Incepcji”, a długie lata wcześniej chociażby „Matriksa”. Poczuciem, że znów czyjś umysł wpadł na coś, na co inni wcześniej nie wpadli, i zabrał mnie w niesamowitą podróż w nieznaną, fantastyczne miejsce. Trudno przy okazji unikać porównań z Obcym ze stajni Creative Assembly, który bez wątpienia jest od Somy dłuższy, bardziej rozbudowany, ładniejszy, a pewnie i jeszcze lepiej brzmiący. Tyle że do niego wciąż obiecuję sobie wrócić po tym, jak porzuciłem rozgrywkę na moment przed pojawieniem się ksenomorfa, a produkcję Szwedów połąkłem w kilku haustach, instynktownie czując, że zawarta w niej opowieść jest ciekawsza i ważniejsza dla całego gatunku (no, a pewno dla mnie jako jego odbiorcy) od przygód Ripley junior.

Zatem odłóż na chwilę magazyn i wbijaj na Steam, goga albo PSN, zaopatrz się w swoją kopię, zarezerwuj kilka wieczorów, podłącz słuchawki i ruszaj na Pathos-II. Nie zawiedziesz się.

[CDA]

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 8

VIDEO 7

AUDIO 9

- dobrze napisany scenariusz
- znakomite audio
- udanie straszy tam, gdzie ma straszyć
- spowolnienie tempa w pierwszej połowie
- niewiele przyspieszona końcówka

► PRODUCENT: CD PROJEKT RED
 ► DYSTRYBUTOR: CDPPL
 ► CENA: 34 ZŁ (PC), 36 ZŁ (PS4, XBO)
 ► WERSJA PL: PEŁNA
 ► MULTI: BRAK

► GRAŁIMY NA: PC
 ► PC: WIN 7/8/10, CPU 4 X 3.3 GHZ,
 6 GB RAM, GF 660 GTX/AMD HD 7870

► GATUNEK: RPG

WIEDŹMIN

DZIKI GON

DODATEK DO GRY SERCA z KAMIENTA

■ Patrzy w Lusterko: **Smuggler**

Gdybym znał wszystkie tajemnice i posiadał wszelką wiedzę, i wszelką wiarę, tak iżbym góry przenosił, a miłości bym nie miał, byłbym niczym.

[Paweł z Tarsu]

Biada podrzędnym istotom, gdy wchodzi pomiędzy ostrza potężnych szermierzy.

[W. Szekspir, „Hamlet”]

Weź się k**** Smuggler z tom @\$^A poezjom. Nie fizolofuj i, pisz wkońcu, po lucku!!!!

[Seba]

Topierwszy, rasowy” dodatek do Wiedźmina 3. Oczywiście, wcześniej były darmowe DLC oferujące m.in. prościutkie misje na kwadrans/dwa grania. Tutaj mamy jakieś 10-12 godzin ucziwej rozgrywki z fajnie poprowadzoną fabułą plus parę sensownych questów pobocznych, poprawioną mechaniką gry, rozbudowaną oprawą dźwiękową, ogromną dawką humoru, inny-

wcześniej nieodwiedzanym zakątku Velen, ale i szlachecki dworek, i istic kozacka kompania w nim (oseledce, obwisłe wąsiska, fatalne tatuaże, kiepskie maniery i specyficzne poczucie humoru plus rzecz jasna „hej, sokoły!”) tudzież jej przywódca, tytułowany atamanem, ale przypominający sarmackiego zabijakę-lisowczyka(*). To twarzą z wyglądu i zasad (uciąć łeb kompanowi, gdy ów naruszył panujące reguły zachowania? – żaden problem), choć jak się okazuje, człek o byty w świecie (także świecie sztuki) i księgach. Myślę, że obok

Czerwonego Barona oraz jeszcze jednego osobnika, o którym zaraz opowiem, Olgierd von Everec(**) to najbardziej postać, z którą dane nam było się spotkać w całej „growej” trylogii wiedźmińskiej. Choć wcale nie twierdzą, że go polubicie. Ale może będziecie w stanie mu współczuć.

Lustrzany Człowiek(***) też niewątpliwie zapadnie wam w pamięć. Znać go już, to sprzedawca luster (jak o sobie twierdził),

który na samym początku Dzikiego Gona nakierował Gerałta na trop Yennefer. Od razu widać było, że nie wygląda na typowego enpeca-statystę i będzie miał swoje 5 minut, ale potem w grze się więcej nie pojawił. Za to teraz jest niekwestionowanym aktorem pierwszoplanowym. Z każdym jego słowem, z każdym jego czynem widać coraz bardziej, że to ktoś potężny, demiurg z ukrycia pociągający za sznurki, a marionetki na ich końcach posłusznie fika-ją nogami. I taki też los spotkał Gerałta. Lecz nawet podwórkowy Burek potrafi zerwać się z łańcucha i użreć, a co dopiero Biały Wilk...

Trzy prace Gerałta

To miał być typowy wiedźmiński dzień. Ot, kolejne zadanie do wykonania. Zleceniodawca – wspomniany Olgierd – zażądał ubicia wielkiej ropuchy, która załęgła się w oksenfurkich kanałach i zżerała niewiasty, które zamierzały odczarować ją pocałunkiem, licząc w efekcie na księciunia. Zadanie jak zadanie, z miłą niespodzianką,

12 godzin wyjęte z życia. I nie żałuję, bo bawiłem się świetnie!

milokacjami, paroma fascynującymi postaciami, nowym potworem w bestiariuszu, kilkoma bossami do zaciukania oraz jedną śliczną Shani (z opcją romansu). I parę innych lepszych portfel. Ale... warto.

Ataman i Lusterko

Jeśli ciągle było wam za mało słowniczek-zny w ostatnim Wiedźminie, teraz będziecie się w niej mogli nurzać po łokcie. Bo już nie tylko „wieś sielska, wieś anielska” gdzieś we

(*) Przy jego opisie aż się prosi, żeby zacytować charakterystykę kota Greebo z cyklu powieści Pratchetta. A dokładniej fragment o tym, że nawet jego blizny miały blizny. Pasowałby też wers z „Powrotu taty” Mickiewicza: „wzrok dziki, sukna plugawa”. I morda paskudna.

(**) Cały ród Evereców nosi dość swojsko brzmiące imiona (Olgierd, Kiejstut, Witold, Aldona, Aleksy itd.), które zapewne i słusznie skojarzą się obrytem z historią z rodziny Władysława Jagiełły z czasów, gdy był jeszcze pogańskim Jogailą.



Największy lęk Iris

414

Walka z fanami Gangu Redanii. O efektywnej skaryfikacji Popek musi się jeszcze wiele nauczyć.

ZYLI DŁUGO I SZCZĘŚLIWIE

Pokonaj koszmary Iris von Everec.

SWAGeralt Zawodowiec w okularach Magistra kogoś mi przypomina. „Give peace a chance!”.

Wiedźmin3: Dzika Zgon.

bo spotykamy tam Shani, medyczkę znaną z książek i pierwszej części Wiedźmina (nie, nie poszła tam, by całować żabę). Ale jak to mówią Amerykanie: „situation normal: all fucked up”, czyli „normalka – wszystko się spie@^\$&”. Krótko mówiąc, Geralt wykonuje zlecenie, ale popada przy tym w bardzo paskudne, acz jakby już znajome graczom tarapaty. Z tych wyciąga go wspomniany Lustrzany Człowiek, czyli Gaunter O'Dim(****). Ale nie robitego bezinteresownie. Ma bowiem żal do von Evereca, z którym kiedyś zawarł umowę, a watażka nie zamierza się z niej wywiązać. A Geralt zdał mu się doskonałym narzędziem do rozwiązywania tego problemu.

Nie będę tu tłumaczył szczegółów dość złożonego (i ewidentnie z daleka mocno śmierdzącego siarką) dealu pomiędzy Olgierdem i Gaunterem. Dość wam wiedzieć, że Geralt musi – aby spłacić swój dług wobec wybawcy – wykonać trzy zadania, które zleci mu Olgierd. Bo dopiero jak to zrobi, to Gaunter będzie mógł wyegzekwować od atamana swoją należność. Oczywiście Everec nie zamierza tanio skóry sprzedać i wymyśla wyzwania, które załamałyby nawet zaprawionego w realizowaniu takich zleceń Herkulesa. Np. wiedźmin musi zabrać brata Olgierda na imprezę jego życia.

Misja jest niełatwa nie dlatego, że Witold to ekspert od chlania, obłapienia i tym podobnych rozrywek, więc trudno go zadziwić. Problem raczej w tym, że ów osobnik od paru lat zupełnie się nie udziela towarzysko. Ale to raczej nic dziwnego, gdy się spędza cały czas na leżeniu do górybrzuchem – w rodzinnym grobowcu. Czyli generalnie rzecz biorąc, jest się martwym.

Spiritus i spirytus

Ale jak człowiek chce się zabawić, to takie drobnostki mu nie przeszkadzają. No dobra, już nie człowiek. Duch. Poznajcie Witolda, (lekko)ducha i dupka, który rusza na swoją ostatnią imprezę, by znów skosztować odrobinki życia oraz sporo większej ilości alkoholu. A jak? A w ciele Geralta. Wyobrażacie sobie tego sztywniaka z zasadami, który nagle zaczyna się zachowywać jak 100% prawilny Seba, podrywa wszystko, co nie ma brody do pasa albo 90 lat, wlewa w siebie kwartyokowity, szaleje na parkiecie (klepisku...) i rzuca dookoła głupawymi tekstami? A biedny Geralt nic nie może zrobić, bo taka umowa, więc tylko skryty w sobie patrzy, jak Witold systematycznie rujnuje mu reputację. No dobra, czasem się wtrąca. (Tu brawa dla pana Rozenka, który potrafił pięknie oddać opętanie Geralta odmienną barwą głosu i artykulacją). A Witold na weselu, na które wiedźmin i Shani zostają zaproszeni, robi mu obciach okrutny – od nachalnego wyrwania lachonów w stylu iście gimnazjowym, a w efekcie walki na sztachety ze strzegącymi cnoty siostry wieśniakami, po

Wiedźmin od nowa

Aby pograć w Serca z Kamienia, potrzebujesz postaci na ok. 30 poziomie. Ale bez obaw, jeśli nie masz jeszcze odpowiedniego skilla czy save'a z takim wiedźminem, możesz specjalnie na potrzeby tego dodatku wykroować tak przypakowanego Geralta. Jedyń problem to taki, że mamy wtedy wprawdzie 32 level, ale miecze i pancerz z samego początku rozgrywki (a także nie za wiele kasy, by to sensownie zmienić) plus przyzwoitą liczbę eliksirów i petard oraz komponentów. Więc pochlastanie byle utopca będzie wymagało więcej wysiłku, niż gdybyście użyli swej lepiej wyposażonej postaci z save'a.

(***) Powinienem napisać „Pan Lusterko”, bo tak jest w grze, ale aż mi się do bólu napinają oba gluteus maximus na myśl, że kogoś takiego mam określić równie infantylnym mianem. „Panu Lusterko” mówię stanowczo „paaanie, a idź pan w...”. Chyba nie tylko mnie to bolało, bo potem niektóre postacie nazywają go „Szklanym Człowiekiem”.

(****) Czytaliście Kingowską „Mroczną Wieżę”? I co, nie kojarzysz się to nazwisko z takim dość podobnym, noszonym przez Człowieka w Czerni (Walter o'Dim)? Przypadek? Nie sądzę.

Shani on you crazy diamond! (Wish you were here). Pozdro dla kumatych.

Dzięki b... tybyś czasami był trochę bardziej swobodny.

wyglaszanie improwizowanych weselnych przemówień oraz gonienie świń (nie pytajcie...). Ba, nawet przyjmie – i wykona! – jedno wiedźmińskie zlecenie.

No i będzie się stale kręcił wokół Shani, napomykając jej regularnie o swoich ogromnych męskich atutach.

A potem to się dopiero dzieje...

To, co opisałem dotąd, to tylko jedna misja. Druga to swobodna wariacja na temat filmów typu „Ocean Eleven”, czyli robimy skok na pilnie strzeżony skarbiec, a przed wyru-

niego znaleźć sposób, bo gość zdaje się nieśmiertelny (natychmiast regeneruje wszelkie obrażenia), to jeszcze Wiedźmin 3 nagle zmienia się w jakieś cholerne Dark Souls. A najgorsze jest to, że użerałem się z nim przez kwadrans bez większego efektu (wiedziałem już, jak go ugryźć, ale drań był za dobry). Po czym przyszedł Cross, popatrzył na moje męki i powiedział, że może on spróbuje. Podłączył pada i... skasował go JEDNYM (!!!) sprytnym ciosem. Są takie momenty w moim życiu recenzenta/gracza, że mam ochotę rozbić sobie głowę o kant biurka. I to był jeden z nich. Cross prawie się nie śmiał. Ja prawie nie

Trzy duże misje, a każda w zupełnie odmiennym klimacie.

szeniem w drogę musimy skompletować drużynę. (Nie powiedziałem tego bez powodu – gościnnie pojawia się w niej Piotr Fronczewski, i to w znaczącej roli). I jak zawsze w takich sytuacjach, nie wszystko pójdzie zgodnie z planem. A trzecia... Zaczyna się jak niezły horror, a potem rozwija w jakiś oniryczny dramat (wewnątrz genialnej wizualnie scenarii namalowanego (!) pałacu), gdzie dowiadujemy się sporo o samym Olgierdzie i powodach, dla których jest, jaki jest. Ale wcześniej będzie w niej coś, co prawie doprowadziło mnie do białej gorączki... Klucznik. Boss. Będziecie tu kląć i płakać. Nie dość, że trzeba na

płakałem. (Mam tylko cichą nadzieję, że to był jakiś bug, bo po co robić bossa, którego da się tak zabić...).

A w finale Serc... cóż, trochę Mickiewicza was czeka („Pan Twardowski” się kłania) tudzież Goethego („Faust”...) plus wbrew pozorom prosta zagadka, a wszystko połączone czasówką (o ile dokonacie odpowiedniego wyboru w kluczowej kwestii). Więcej nie napiszę, bo pewien osobnik (tożsamości nie zdradzę – powiem tylko, że jego ksywka zaczyna się na „C”, a kończy na „ormaC”) groził mi publicznie linczem za zaspilowanie zakończenia.

Okiem Allora

OCENA

7



Bardzo dobrze, trzy plus – tak jednym zdaniem określiłbym pierwszy płatny dodatek do Wiedźmina 3. I to mimo tego, że nadal utrzymuję dziesiątkę dla podstawki.

Pierwszy problem to ramy czasowe dodatku. Choć odpowiedni wpis w dzienniku pojawia się w momencie opuszczenia Białego Sadu, zalecany poziom to 30 lub 60 (w przypadku NG+). Wybrałem więc końcowego save'a, w którym miałem pokonane wszystkie główne wątki i nastawiłem się na ich kontynuację bądź rozszerzenie, dostałem zaś nieistotny skok w bok („Shani miała ładny biust”). A w zasadzie „skoczek”, bo Serca to tylko parę nowych lokacji, postaci i questów. Drugi problem dodatku to słaby początek. Spotkanie z bandą Olgierda, podczas którego ani razu nie pojawia się opcja „jeszcze słowo i wyciągnę miecz”, to już w ogóle „mischance”. Po raz pierwszy czułem, że to nie mój Geralt, tylko „ich” – bo mój przerobiłby wesołą kompanię na mielone. Powody zresztą miał ku temu znacznie poważniejsze niż „nie podoba mi się twój ton głosu”, choćby córkę szlachcica (zobaczcie, zrozumiecie). Ale nie, nie dało się nawet uderzyć pięścią w stół.

Trzeci problem to w skrócie „ale po co?”. W Sercach nowe postacie chwilę po poznaniu ruszyły w swoją stronę, a starych w ogóle nie było. Nie dowiedziałem się niczego nowego ani o Dzikim Gonie, ani o Starszej Krwi, a najlepsza z lokacji, po których przyszło mi się poruszać, to Oxenfurt. Jeśli dodać do tego takie smaczki jak taplanie się w błocie ze świniami czy konwersowanie o obrazach van der Hooia... Zaczynam dochodzić do wniosku, że za Serca odpowiadała inna ekipa, której w podstawie nie dano dojść do głosu. Druga połowa jest już wprawdzie lepsza, a paru nowych bossów korzysta ze sztuczek, których wcześniej w Wiedźminie nie było, więc przez chwilę trzeba wysilić przy nich nie tylko mięśnie, ale i szare komórki. Ale to trochę za mało – i za późno, by całkiem zatrzeć słabe pierwsze wrażenie.

Zaliczenie wszystkiego zajęło mi w sumie dziewięć godzin, po których pozostały mi fajny miecz, możliwość zebrania ekwipunku szkoły Żmii oraz ulepszenia gliwów. Gdyby pojawiło się to wcześniej, pewnie bym się ucieszył. Ale pod koniec? Po co? Stąd też taka, a nie inna ocena.

wynikłych z tego, że wygenerowałem swoją postać od nowa (patrz: ramka). Gdybym miał się czegoś czepić – **przyszedłoby się więcej modeli postaci**, bo np. charakterystycznie pomarszczona twarz starej kobiety pojawia się na tyle często, że nawet ja (a uwierzcie mi, jestem szeroko znany z absolutnego braku pamięci do twarzy) odruchowo mówiłem jej „dzień dobry”, gdy tylko zagościła w kadrze, bo przecież dobrego znajomego należy powitać. A takich facjat widać więcej... I jeszcze coś. Pierwszy boss – ropuch – podczas walki w pewnym momencie wlał w kąt jaskini, gdzie zamarł i pozwolił się przez dłuższą chwilę bezkarnie tłuc, co tak mnie zniesmaczyło, że aż przerwałem atak i się odsunąłem. A wtedy Crazy Frog jakby się ocknął i znów zaczął kontrować. (Po powtórnym wczycaniu save'a problem nie wystąpił).

Zaraza, to było dobre!

Oczywiście nie braknie ciętych ripost, rozmaitych nawiązań do filmów, literatury (jak wesele, to Wyspiański, a jakże!) itd., itp. Może czasami ten humor nie za wysokich lotów jest (słynny malarz o nazwisku van der Hooi, powiadacie? ...Ha, ha, ha?), ale ogólnie jest tam kupa śmiechu, zwykle z przewagą śmiechu. Choć, oczywiście, będą też momenty, gdy z różnych powodów coś nagle ściśnie was za gardło, szczególnie pod koniec. A potem będziecie siedzieć i rozważać, czy podjęliście właściwe decyzje. Jak to w Wiedźminie. Możliwe też, że uronicie wtedy łezkę czy dwie – jeśli tylko nie macie serc z kamienia.

[CDA]

OCENA

9

GRYwalność

WIDEO

AUDIO

- wyraziste postacie głównych oponentów
- Shani z opcją gorącego romansu
- Słowa runiczne i parę innych dodatków
- trzy główne misje – a każda w innym klimacie
- bawiłem się świetnie!

- coraz bardziej widoczne „wojny klonów”
- momentami trochę chybą przegięto z liczbą (i jakością) dowcipów
- „Pan Lusterko”, tfu! Litości!

➤ Zanim wejdziecie w malarski, impresjonistyczny świat Iris von Everec, będziecie musieli...

➤ ...zmierzyć się z tym panem. Będziecie wtedy bardzo, bardzo kłąć. Przed wami Klucznik!

➤ Na jednym screenie Romantyzm oraz (w podpisie) Młoda Polska.

Troszkę technikałów

Akcja toczy się w Velen, głównie w nowych miejscówkach, choć odwiedzimy również Oxenfurt (w tym także uniwersytet). Twórcy dorzucili przygarść znaków zapytania na mapie, kilka sensownych misji pobocznych, strzelającego pajęczą siecią arachnomorfa w lochach i wkurzonego dzika w lesie. Fanów gwinta, do których się zdecydowanie nie zaliczam, ucieszy 10 nowych kart.

Słychać świeże nutki w tle (acz nie za wiele), a w grze pojawili się mieszkańcy Ofiru, co powinno uspokoić tych, którym się nie podoba, że w świecie Geralta jest miejsc tylko dla bladych twarzy. (Ich pancerze i uzbrojenie są dla nas dostępne. Możliwe też będzie skompletowanie zbroi wiedźmińskiej szko-

ły Żmii, jakby kto pytał). **A zebrane runy i gliwy można łączyć u ofirskiego zaklincza w Słowa runiczne**, które mogą w radykalny sposób zmodyfikować wyposażenie i możliwości Geralta(*). Mój faworyt to runa, która dodaje orężowi wiedźmina możliwości w zależności od użytego Znak – np. gdy rzucimy Igni, jego miecz staje się wtedy na chwilę mieczem ognistym. A uwierzcie mi, że rozmaitych kombinacji i opcji upgrade'u jest legion...

Mam wrażenie, że dodatek jest trudniejszy niż podstawka – choć nie wiem, czy nie jest to tylko moje subiektywne odczucie związane z pewną utratą skilla przez kwartał niegrania w Wiedźmina (plus trauma z Klucznikiem) bądź problemów

(*) Jest nawet takie Słowo, które sprawia, że wszystko, co zjesz, smakuje jak pierogi. Nie wiem, co zjadł ten, kto na to wpadł, ale niech lepiej uważa...

➤ PEGI: **?**
➤ PRODUCENT: 5 LIVES STUDIOS
➤ DYSTRYBUTOR: NP STEAM
➤ CENA: OK. 118 ZŁ (28 €)
➤ WERSJA PL: BRAK
➤ MULTI: BRAK

➤ DEMO: BRAK
➤ PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 2,4 GHZ,
3 GB RAM, GF GTX 560/ATI HD 5450

➤ GATUNEK: TAKTYCZNA

SATELLITE REIGN

■ Jak zwykle kwękał: **Cursian**

Czasami nie rozumiem ludzi. Weźmy na przykład takie Satellite Reign. 85% pozytywnych opinii na Steamie, zadziwiająco przychylne recenzje – ani chybi hit, powtórne nadejście proroka gier taktycznych i reinkarnacja Syndicate'a w jednym! A guzik.

Pierwszy kontakt z dziełem 5 Lives nie zniechęca. On odrzuca. Odrzuca niczym woniejący mieszkanką potu, moczu i przetrwionej gorzałki osiedlowy menel. Przegląpli, zacinający się w windach przeciwnicy, absolutnie fatalny, przejrzysty jak chińska instrukcja obsługi elektroencefalografu interfejs i fabuła o głębi intelektualnej Warsaw Shore biją w paszczę z siłą Kliczki wyposażonego w falloutowego power fista. Szczęśliwie dla nas i portfeli twórców z każdą kolejną chwilą jest już tylko lepiej. Nadal stanowczo odcinam się od powszechnego huraoptyzmu (zbyt wiele tu niedoróbek), ale przyznaję, że rzecz zdecydowanie ma swoje momenty.

Poproszę nowe ciało na wtorek

Fabuła w zasadzie tutaj nie istnieje i sprowadza się do standardowych smętów o wyzysku biednych przez bogatych. Tym razem poszło o wykorzystywanie ciał małych do przechowywania świadomości elit, a tym samym zapewnienia tym ostatnim czegoś na kształt wiecznej egzystencji.

Gra nie bawi się w subtelności i od razu rzuca cię na głęboką wodę. Dysponujesz czterema postaciami (żołnierzem, wsparciem, hakerem i infiltratorem) oraz portfelem „wypchanym” jak u absolwenta studiów humanistycznych. Co dalej? Ano to już zależy wyłącznie od ciebie. Spore, podzielone na cztery dzielnice miasto ma otwarty charakter i pozwala na znaczną swobodę. Możesz okradać banki, podprowadzać i opracowywać prototypy broni itd. Początkowo odnalezienie się w gąszczu bliźniaczo podobnych uliczek i stercie napęcznionych kwestów przytłacza, zwłaszcza że dziennik jest

➤ Dlaczego kura przeszła na drugą stronę ulicy? Bo była mądrzejsza niż nasi sterowani przez AI współtowarzysze.

beznadziejny. Z czasem, gdy nieco ugasisz już ten gorejący zamtuz, zaczniesz doceniać głębię Satellite Reign.

Pierwsze, co musisz przyswoić, to nieprzyzwyczajanie się do własnych ludzi. Każdy respawn powoduje degenerację ciała i wymusza wymienienie go na nowy egzemplarz. Przy pomocy specjalnych umiejętności należy przeskanować okolicznych mieszkańców, a następnie przejąć kontrolę nad umysłem najbardziej obiecujących z nich. Potem trzeba już tylko przenieść świadomość agenta (wraz z expem, skillami, sprzętem i wszczepami) do nowej skorupy.

Przemoc jest głupia!

Do stawianych przed nami wyzwań można podejść na dwa sposoby: po cichu lub z wykopem. Szczepnie polecam to pierwsze rozwiązanie, i to co najmniej z kilku powodów. Ciche przekradanie się pomiędzy kamerami, hakowanie zabezpieczeń, zjazd na tyrolce i eliminowanie strażników niewidzialnym infiltratorem lub przejmowanie kontroli nad korporacyjnymi zakapiorami w ciele hakra, by potem wykorzystać ich przeciw reszcie ferajny, bywa piekielnie satysfakcjonujące.

Tego samego nie można niestety powiedzieć o walce. Jako że toczy się ona w czasie rze-

czywistym (agent wsparcia potrafi odpalić coś w rodzaju tymczasowej aktywnej pauzy), szczególnie istotna rola należy do AI drużyny, która powinna choć trochę odciążyć zajętego wykorzystywaniem aktywnych skilli gracza. Rzecz w tym, że nasi podkomendni są legendarnie wręcz durni. Pathfinding leży. Zamiast wybrać najwygodniejszą drogę matolki potrafią władować się w sam środek wrogich linii. Myślicie, że chociaż odpowiedzą ogniem? Gdzie tam! Bez wyraźnego rozkazu będą po prostu stać na otwartym terenie i beztrzęsowo przyjmować na klatę kolejne wiadra ołowiu. Nie żeby ręczne wskazanie celu gwarantowało sukces. Zdarza się, że chcąc odstrzelić ukrytego w oddali przeciwnika, ochoczo opróżnią magazynki w najbliższą przeszkodę terenową.

Satellite Reign mogło być naprawdę udaną grą. Zarządzanie drużyną, dobieranie sprzętu i umiejętności, zonglowanie klonami oraz spora swoboda działania to atuty naprawdę dużego kalibru. Weterani z 5 Lives (członkowie studia pracowali kiedyś m.in. przy GTA IV, Darksiders II i L.A. Noire) wyłożyli się jednak na absolutnych podstawach. Fatalny interfejs, chaotyczny początek i mierna AI odbierają większą część przyjemności z gry i sprawiają, że wytrzymają przy niej jedynie najwytrwalsi. Mnie zabrakło cierpliwości. [CDA]

SATELLITE REIGN

OCENA

5+

GRYwalność 6
Wideo 6
Audio 6

zarządzanie drużyną
spora swoboda
ciekawe skille

FATALNY początek
beznadziejna AI

➤ PEGI 7
 ➤ PRODUCENT: VICARIOUS VISIONS
 ➤ DYSTRYBUTOR: CENEGA
 ➤ CENA: 231 ZŁ (PS3, PS4, X360, XBO)
 ➤ WERSJA PL: BRAK
 ➤ MULTI: DLA 2 OSÓB

➤ GATUNEK: PLATFORMOWA

➤ GRAŁIŚMY NA: PS4
 ➤ DEMO: BRAK

SKYLANDERS SUPERCHARGERS

■ Biega, jeździ, lata, pływa: **Krigore**

SuperChargers jest już piątą odsłoną serii, ale popularne figurki w dalszym ciągu mają się bardzo dobrze. Głównie za sprawą faktu, że wraz z paczką nowych bohaterów pojawiają się tutaj również pojazdy.

To taka mała rewolucja: twórcy serii najwyraźniej pozazdrościli różnym Mario Kartom czynnym ModNation Racerm i wehikułystą nie dodatkiem, ale równorzędnym elementem. Za ich sterami będziemy siedzieć przez mniej więcej połowę czasu gry.

Postacie i pojazdy

W pakiecie startowym znajdziemy trzy figurki: dwie postacie oraz samochód. Ten ostatni, jak jego cztery ogumienie koła wskazują, służy do jeżdżenia tam, gdzie grunt twardy niczym skóra polityka. Ale oprócz tego w grze będziemy mieli możliwość sprawdzenia w boju dwóch innych typów pojazdów: pływających i latających. Trzeba je jednak dokupić osobno – **tradycyjnie pod płaszczykiem cieszących oko figurek twórcy ukryli mikropłatności**. Postać to niecałe 50 zł, pojazd – niecałe 70 zł. Pociechą jest fakt, że **SuperChargers** jest kompatybilny wstecz: z grą działać będzie każda ze 117 figurek, które powstały wcześniej – a te na Allegro chodzą po kilkanaście złotych. To mega frajda dla dzieciaka: figurka, którą fizycznie posiada, ustawiona na podłączonym do konsoli podeście, pojawia się na ekranie.

O ile w przypadku kampanii twórcy przewidzieli drogę na skróty dla ludzi, którzy nie mają maszyn określonego typu, o tyle

➤ Tory wyścigowe są pełne różnego rodzaju ramp i wyskoczni, przez co zabawa jest widowiskowa.



➤ Im mniej palców, tym łatwiejszy żywot krawców.

Kart: śmigamy po pokręconych planszach, zbieramy znajdkki, przepychamy się do mety, przeszkadzając wrogom.

Superdoładowanie

Pojazdy odgrywają niebagatelną rolę również w części fabularnej. Gameplay jest hybrydowy: część lokacji przechodzimy na piechotę, kiedy indziej znów trzeba skorzystać z pojazdu. O ile bieganie jest bardzo przyjemne i potrafi sprawić satysfakcję zarówno młodemu, jak i staremu, o tyle **jazda może być już czasem problematyczna – głównie ze względu na sterowanie**. W części lokacji maszyną kierujemy tak jak postacią, wskazując wychyloną gałą kierunek, w którym chcemy jechać. Wiele fragmentów

dla wyścigów, co bywa dezorientujące, szczególnie dla dziecka.

Kłopoty z ogarnięciem pada to chyba największa, choć tak naprawdę mało znacząca wada tytułu – ogólnie **gra się bardzo dobrze**. Zwiedzamy lokacje wypełnione monetami i znajdkkami, za które można modernizować pojazd i rozwijać bohatera. Szczególnie to pierwsze jest rajcujące: na każdy wehikuł składają się mody, które da się podmieniać, by osiągnąć zamierzony efekt, np. w postaci większej prędkości czy przyczepności. Zabawy tu sporo i gwarantuję, że grając z dzieckiem, nie będziecie się nudzić. Inna sprawa, że pomoc rodzica może okazać się nieodzowna – **SuperChargers nie ma polskiej wersji językowej, co w przypadku produkcji kierowanej do najmłodszych jest znaczącym minusem**. Ogólnie jednak to tytuł wręcz wymarzony, by zasiąść przed telewizorem z berbeciem: są tu świetne figurki (auto ze starter packa stało się ulubioną zabawką mojego syna!), magia przenikania z rzeczywistego świata na ekran telewizora, no i rozgrywka, która sprawi, że nikt nie będzie się nudził. Jak tylko nie boicie się wydawania kilkudziesięciu złotych na nowe figurki – kupujcie i grajcie.

[CDA]

➤ Każdy pojazd, jeśli tylko prowadzi go ściśle określony skylander, zyskuje premię do osiągnięć.



Wciągająca platformówka dla najmłodszych i rodziców.

w przypadku wyścigów takiej możliwości nie ma. Jeśli nie mamy pływacza lub latacza – w część z nich po prostu nie zagramy. Szkoda, bo rozgrywka jest bardzo fajna i przypomina to, co znamy choćby z Mario

to jednak typowe tory wyścigowe, gdzie pojazdem steruje się tak jak w każdej innej samochodówce. Innymi słowy – w locie, bez ostrzeżenia zmienia się rodzaj sterowania z typowego dla platformówek na typowy

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
 WIDEO 7
 AUDIO 7

■ świetny platformowy gameplay dla każdego
 ■ pojazdy i związane z nimi opcje
 ■ gra kompatybilna wstecz ze wszystkimi figurkami
 ■ by odblokować wszystkie wyścigi, trzeba mieć maszynę każdego typu
 ■ problematyczne niekiedy sterowanie
 ■ brak polskiej wersji

➤ PEGI 16
➤ PRODUCENT: CYANIDE
➤ DYSTRYBUTOR: CDPPL
➤ CENA: 75 ZŁ (PC), 150 ZŁ (PS4, XBO)
➤ WERSJA PL: NAPISY
➤ MULTI: LIGA ONLINE

➤ GRAŁIŚMY NA: PC
➤ DEMO: BRAK
➤ PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 2.5 GHZ,
3 GB RAM, GF GTX 260/ATI HD 5670

➤ GATUNEK: STRATEGICZNA

BLOOD BOWL

■ Oddaje inicjatywę: **gem**

Blood Bowl II to nie tyle sequel, ile remaster poprzedniczeki. Jest sporo ładniejszy i przystępniejszy, ale także wyraźnie uboższy wobec ostatniej edycji tamtej. Siedem lat później powracamy więc nim do punktu wyjścia.

Nie można jednak przy tym powiedzieć, że cała para poszła w gwizdek. Blood Bowl z 2015 sporo rzeczy robi lepiej niż Blood Bowl z 2009. Przede wszystkim nie zakłada, że każdy, kto po niego sięga, ma w małym palcu instrukcję planszowego pierwowzoru i dziesiątki stron erraty do niej. On wprowadza w świat tego najbrutalniejszego ze sportów łagodnie, krok po kroku wyjaśniając sytuację i – co równie ważne – w widoczny sposób prezentując np. szansę powodzenia planowanej akcji. Co więcej, kolejne złożoności wprowadzane są tak powoli, że **rolę samouczka odgrywa tu w praktyce cała długa kampania dla jednego gracza** poświęcona legendarnej ludzkiej drużynie Reikland Reavers. Jest jednak tak silnie fabularyzowa-

Solidna baza pod przyszłe rozszerzenia.

na, czytaj: oskryptowana w taki sposób, że mistrzowie Blood Bowl z poprzednich sezonów nie mają tu czego szukać i pozostaje im wypatrywać wyzwania w lidze online. Ponadto, niestety, w pierwszych meczach kampanii reguły są zmodyfikowane – nie obowiązują przykładowo kluczowa dla rozgrywki zasada straty inicjatywy (turnover) po nieudanych rzucie wirtualną kostką. To oznacza, że gracz nabywa złe nawyki – nie uczy się określania ważności akcji czy unikania zbędnego ryzyka.

Gra na czas

To niejeden problem, jaki mam z Blood Bowl II. Mój najpoważniejszy zarzut wobec

gry dotyczy jednak **dramatycznie dużej AI**. Zdarzyło mi się spędzać cztery tury (z ośmiu, z jakich składa się połowa meczu) na granicy pola przyłożenia przeciwnika, grając bezpiecznie – i nudno – na czas. Przeciwnicy zaś nie zdawali się wcale zainteresowani odzyskaniem piłki, zadowalając się mordobiciem w centralnej części boiska. Mówiąc o turach, odnotować należy także zniknięcie trybu blitz, zmieniającego wcześniej klasyczną, wręcz planszową turówkę w RTS-a. Nie sądzę wprawdzie, by weterani jakoś szczególnie rozpaczały po nim, jednak usunięcie opcji „real time”u”

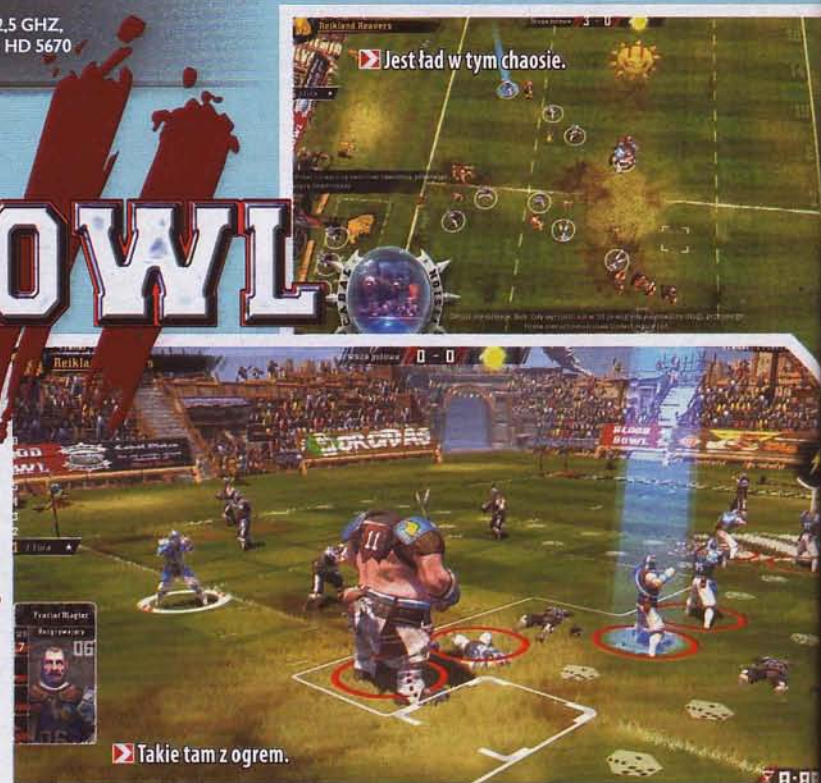
oznacza, że nie ujrzymy już nigdy wyników 10-0. W grze jest też na powrót tylko osiem ras (kolejne czekają na płatne bez wątpienia dodatki), przy czym nowi, wymyśleni przez fanów Bretończycy są jak dla mnie rozpaczliwie niepotrzebni. Kto wie jednak, być może „rasa” z zawodnikami jedynie trzech specjalizacji komuś się spodoba.

Oprawa stworzonego na podstawie nowego silnika Blood Bowl II możecie podobać. Stała się naprawdę dobra – cieszą zwłaszcza soczyste animacje starć. Szkoda tylko, że szybko zaczynają się powtarzać i nie sposób ich

pominać. Ponadto widok wypełnionych ludźmi trybun stadionu w krasnoludzkiej twierdzy zdradza, że twórcom gry skończyły się środki na widzów innych ras. Bardzo dobry jest kolei dubbing, i to nawet pomimo tego, że komentarze znajomej pary Jim & Bob z Cabalvision powtarzają się niemal równie często jak animacje PPP – prania po pyskach. Z kolei **pochwalić bezwarunkowo należy interfejs**, w tym graficzne w końcu przedstawienie szansy powodzenia akcji i wyników rzutów kostek. Nie miałem też technicznych problemów, by grać w ligach do nawet 128 zespołów naraz (zarówno online, jak i z AI). Warto przy tym nadmienić, że w grze pojawiła się opcja rozbudowy stadionów z łącznie 20 permutacjami wyglądu i funkcji, więc niepowtarzalność aren jest spora.

Grzanie ławy

Niemniej obecnie bardzo trudno jest mi stwierdzić, że Blood Bowl II jest wyraźnie lepszy niż Chaos Edition czy choćby Legendary Edition (którą daliśmy w pełnej wersji w numerze 01/2012) poprzedniczeki. Jak dotąd stanowi raczej bazę pod późniejsze płatne rozszerzenia, ja zatem z przejściem do prologu na razie się wstrzymam. **[COA]**



OCENA

6+



nowy stary Blood Bowl

- mniej wszystkiego niż wcześniej
- wyłącznie ludzka kampania
- kampania uczy złych nawyków

HERPLEX

PHROLIC

HYNUBER



► PLATFORMY: PC, AND, IOS
 ► PRODUCENT: CHASING CARROTS
 ► DYSTRYBUTOR: NP.GOG.COM

► CENA: OK. 56 ZŁ (PC), 30 ZŁ (AND, IOS)
 ► WERSJA PL: BRAK
 ► MULTI: BRAK

► GATUNEK: EKONOMICZNA

COSMONAUTICA

■ Nuci „Supergeil”: enki

Cosmonautica ma wszystko, czego szukam w kosmicznych grach ekonomicznych. I byłoby super, gdyby nie wrzucono do niej całej kupy dodatkowego, niepotrzebnego syfu.

Zaczynamy od elementów, które sprawiają, że moje zimne, martwe serce zaczyna nieśmiało myśleć o pierwszym od dawna skurczu. Cosmonautica to międzygwiezdna gra handlowa, w której zarządzamy statkiem zamieszkanym przez osobiście dobraną przez nas załogę i wyposażonym w osobiście zakupione przez nas kabiny i inne komponenty. Kosmicznym marynarzom i marynarkom własnoręcznie przydzielamy zadania do wykonywania, na stacjach kupujemy tanio i sprzedajemy drogo, a podróż pomiędzy planetami układów gwiazdowych odbywamy niemalże zgodnie z fizyką, „goniąc” wiecznie krążące wokół swych słońc ciała niebieskie. Jeżeli dołożyć do tego synchronizację sekwencji pomiędzy wersjami na Windowsa, iOS-a i Androida, mamy tu potencjalnie tytuł, z którym szanujący się człowiek nie powinien się rozstawać nawet w wychodku. Ale.

Samouczek gry jest niedorobiony. Nadzwyczaj łatwo, nie znając podstawowych zasad zarządzania całym tym bajzłem, popaść w tarapaty, gdy statek zaczyna się psuć, załoga powłóczy nogami z przepracowania, a szmuglowane dobra są konfiskowane podczas kontroli, bo nie wiadomo było, że trzeba było wcześniej zatrudnić hakera. Odkrywanie komponentów do nowych sprzętów i kabin trwa wieki. Załoganci lubią się zaciąć na danej wachcie i olać kolejny przydział. Twarzytki stylizowanych na kreskówkowe 3D postaci trzymają stałą, niską jakość urządzeń mobilnych, szczytem poczucia humoru jest tu czynność opisana jako „taking a dump” (ludki mają swoje „simsowe” potrzeby), a z muzyki dłużej wsłuchałem się jedynie w motyw pojawiający się podczas wizyt na stacjach kosmicznych. Niezmiernie kojarzył mi się bowiem z „Supergeil” Friedricha Liechtensteina z re-



kłamy Edeki zza zachodniej granicy. I tak oto mój zapał opadł szybko, z namiastki „Firefly” zrobiło się „Firesry”, a pozostał tylko żal, że mogło być zupełnie inaczej. **[CDA]**

OCENA

5

GRYWALNOŚĆ 5
 WIDEO 5
 AUDIO 5

zarządzanie statkiem i załogą
 „fizyka” układów gwiazdowych
 międzyplatformowe sekwjwy
 spaprany samouczek
 spaprany rozwój
 spaprana AI załogi
 spaprany humor



► PLATFORMA: PC
 ► PRODUCENT: TRIANGLE STUDIOS
 ► DYSTRYBUTOR: STEAM

► CENA: OK. 38 ZŁ (9 €)
 ► WERSJA PL: BRAK
 ► MULTI: BRAK

► GATUNEK: HACK'N'SLASH

CROSS OF THE DUTCHMAN

■ Wzniecał powstanie: CormaC

Gra oparta na wydarzeniach historycznych, osadzona w średniowieczu, skupiona na ciekawej, autentycznej postaci? Holendrzy z Triangle Studios wiedzieli, jak mnie zachęcić.

Pier Gerlofs Donia był przywódcą buntu, który w 1515 roku wybuchł we Fryzji (kraina leżąca obecnie na terytorium Holandii, Niemiec i Danii) przeciwko Saksończykom. Przypisywano mu nadludzką siłę i olbrzymi wzrost – należący do niego rzekomo miecz ma 215 cm długości i waży ok. 6,5 kg. Niestety, niezależni twórcy z Holandii ucinają swoją opowieść o Dużym Pierze w momencie, gdy ta powinna rozkręcić się na dobre, przez co ich gra **wygląda jak wstęp do czegoś większego**. Wyzwoliłem dwie wioseczki w pobliżu farmy bohatera, ale zamiast nowym, większym obszarem Cross of the Dutchman uraczył mnie napisami końcowymi. Patrząc na stoper – 2 godziny 41 minut...

Grze pod każdym względem rozpaczliwie brakuje rozmachu. Narracja jest bardzo, ale to bardzo prosta, jakby docelową grupą odbiorców były dzieci, a przygoda tak linio-

wa, jak to tylko możliwe. Bieganie w tę i nazad po nikczemnie małym (a i tak pociętym na kawałki), nieciekawym terenie nie męczy tylko dlatego, że kampania jest krótka. Jedyną aktywnością poboczną jest szukanie ukrytych skrzyń, a znajdujące w nich pieniądze bardzo szybko stają się bezużyteczne, bo w ciągu pierwszych kilkunastu minut wykupiłem najmocniejsze ciosy specjalne i maksymalnie wydłużyłem paski zdrowia oraz staminy. **Elementy skradanki, które wprowadzono, by urozmaicić rozgrywkę, są rażąco umowne, system walki natomiast prostacki.** Na dodatek podczas większych zadym (z czasem do Piera dołączają poplecznicy) trudno odróżnić swoich od wrogów, a jeśli się to uda, w zaszlachtowaniu saksońskich ciemiężców przeszkadza czasem nieprecyzyjne sterowanie. Szybko porzuciłem myszkę na rzecz padła, który sprawował się lepiej,



Ja Pier... Pier Gerlofs Donia. A ty?

przy okazji rozwiązując problem wiejskiego odnajdywania ścieżek.

Co zdanie, to przytyk – a nie wspominałem jeszcze o nieudźwiękowionych dialogach, sztucznym ograniczaniu ruchu (np. krzakami), rozbitych beczkach i skrzyniach, które „odrastają” po powrocie do lokacji, czy drewnianych animacjach. Cross of the Dutchman obdarzone jest jednak dziwnym urokiem, którego nie potrafię wytłumaczyć. **Gra jest w zasadzie bezwartościowa, ale czas upłynął mi na bezmyślnym zaklikiwaniu kolejnych fal wrogów zaskakująco przyjemnie.** Nie mam podstaw, żeby ją polecić (chyba że dzieciom), ale całkowicie zgnoić zwyczajnie nie potrafię. **[CDA]**

OCENA

5

GRYWALNOŚĆ 5
 WIDEO 5
 AUDIO 4

dziwnie przyjemna jak na swoją mierność
 bardzo krótka
 prymitywna w każdym aspekcie

➤ PEGI 3
➤ PRODUCENT: EA SPORTS
➤ DYSTRYBUTOR: ELECTRONIC ARTS
➤ CENA: 150 ZŁ (PC), 190 ZŁ (PS3, X360), 210 ZŁ (PS4), 220 ZŁ (XBO)
➤ WERSJA PL: PEENA
➤ MULTI: DO 4 OSÓB LOKALNIE, DO 22 ONLINE

➤ GRAŁIŚMY NA: PS4
➤ DEMO: NA WSZYSTKICH PLATFORMACH
➤ PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), CPU 2 X 3,1 GHZ, 4 GB RAM, GF GTX 650/ATI HD 5770

➤ GATUNEK: SPORTOWA



➤ Atmosfera na stadionach, zwłaszcza w dramatycznych momentach, jest wspaniała.



FIFA 16



➤ Znowu są razem – FIFA i: **CormaC**

Pamiętam jak dziś. Rok temu odpaliłem Fifę 15 i coś we mnie umarło, najpierw krzycząc, potem już tylko cichutko łkając. Od czasów Dziesiątki w każdą odsłonę serii grałem miesiącami, czasem aż do premiery kolejnej, Piętnastkę zaś pogrzebałem na półce zaraz po napisaniu gorzkiej recenzji. Szesnastka zapukała do moich drzwi z faszka i kwiatami. I już została.



➤ Tym razem trudniej jest się przebić przez środek pola.

FIFA 16

Podręczny sufler

Cenną nowością wprowadzoną w tym roku jest system kontekstowych podpowiedzi. Po włączeniu go (R3) obok aktywnego piłkarza pojawiają się sugestie zależne od sytuacji. Jeżeli jesteś blisko bramki, gra podpowie, jak wykonać różnego rodzaju strzały, jeżeli pędzisz skrzydłem ku linii końcowej, poradzi, jak dośrodkować. Mnie duży, okrągły znacznik wokół piłkarza (pokazujący przy okazji, jak wychylona jest gątka) przeszkadzał, ale dla początkujących kontekstowy trener to świetna rzecz.

Najnowsza odsłona nie wprowadza żadnej dużej nowości, która radykalnie odmieniłaby oblicze gry (chyba że ktoś w ramach pokuty za morderstwo musiał oglądać tegoroczne mistrzostwa świata kobiet i nabawił się syndromu sztokholmskiego – patrz: ramka „Równousportowień”), ale wprowadziła szereg modyfikacji, które laikowi mogą się wydać niewarte więcej niż jednego zdania, jednak dla mnie są bezcenne, bo **balansują rozgrywkę mocno rozregulowaną w Piętnastce**.

Przywracanie równowagi

Tym, co uwierało mnie w zeszłorocznej edycji najbardziej, było drastyczne zachwianie proporcji między atakiem i obroną, które spowodowało, że szybcy, dobrze wyszkoleni napastnicy i skrzydłowi mogli niczym w kreskówce robić kółeczka wokół rozpaczliwie ociężałych obrońców. Producent serii Nick Channon przyznał, że coś wtedy poszło nie tak, złożył obietnicę kompleksowych zmian w defensywie i słowa dotrzymał.

Usprawnienie gry obronnej widoczne jest na dwóch płaszczyznach – indywidualnej i zespołowej. **Stoperzy odczuwalnie zyskali na responsywności** – są zwinniejsi i zwrotniejsi, na moje oko szybciej biorą się w garść po nieudanej próbie odbioru, a niecelne wślizgi nie zostawiają już z nogą

po kolano w nocniku, bo jazdę donikąd można w każdej chwili przerwać (wciskając przycisk drugi raz), by spróbować jeszcze uratować sytuację. **Dużo lepiej spisują się także bramkarze**, którzy w Piętnastce przeplatani niesamowite interwencje z za-

jest trudniejsze i wolniejsze, więcej jest tam twardej, fizycznej walki o każdy centymetr murawy.

Z jednej strony ogólne tempo rozgrywki przez to spadło, bo nie tak łatwo już prze-

W nowej odsłonie FIFA znowu cholernie mi się podoba.

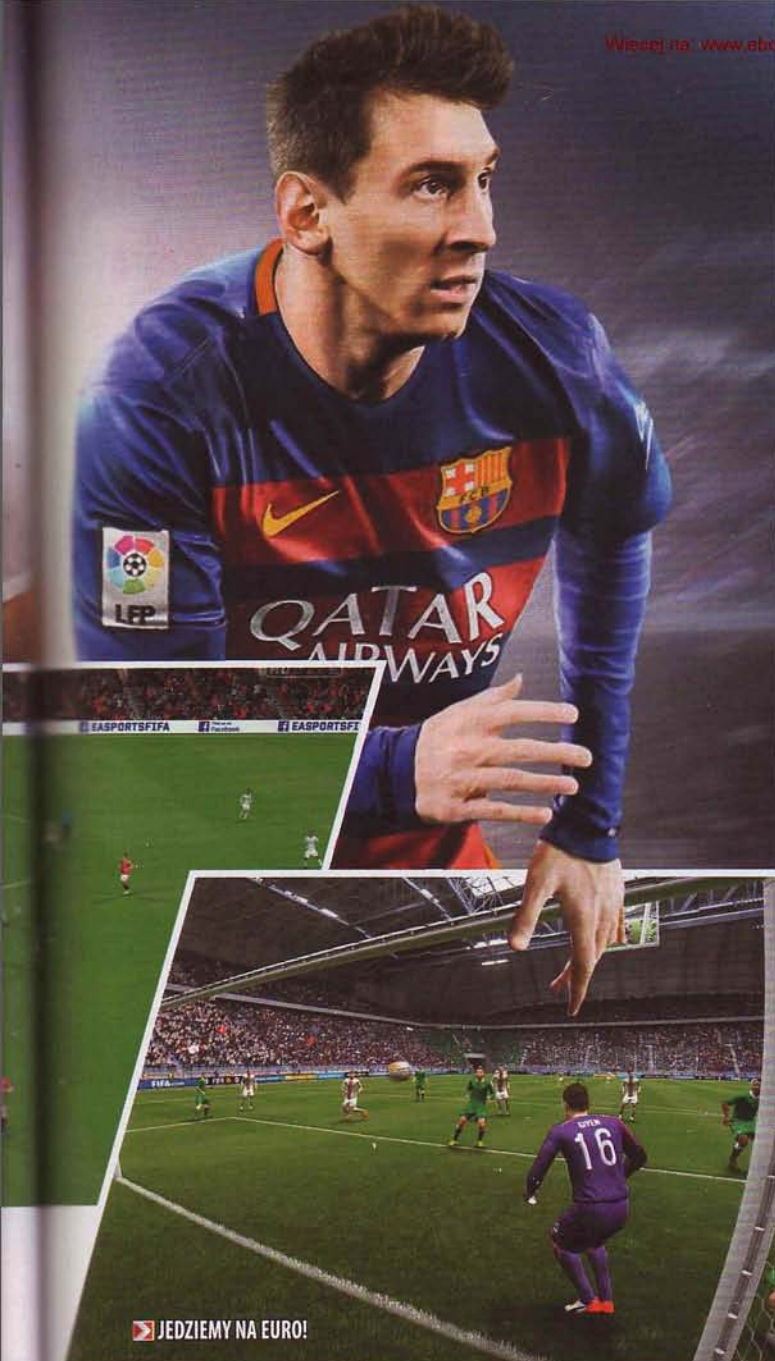
bawą w Neuera dla ubogich, zmuszając gracza do wznawiania akcji serca serią uderzeń pięścią w pierś.

Cała drużyna zresztą utrudnia dostęp do bramki dużo skuteczniej niż poprzednio, lepiej się ustawiając i szybciej reagując na zmiany sytuacji, np. gdy partner z zespołu stracił piłkę i trzeba szybko wrócić na pozycję, by załatać dziurę w obliczu kontrataku. Najbardziej jednak rzuciła mi się w oczy skuteczność, z jaką podania przecinają pomocnicy, lepiej przewidujący rozwój wypadków i agresywniej wychodzący do piłki. Dla równowagi wprowadzono nowy rodzaj podania – przytrzymując prawy bumper, można posłać po ziemi ostrzejszą, dużo szybszą piłkę, którą jednak trudniej opanować – ale wciąż **budowanie akcji środkiem**

nieść piłkę pod pole karne jednym-dwoma podaniami, zwłaszcza że skuteczniejsi obrońcy zniwelowali przewagę, jaką daje duża szybkość, i ukrócili uporczywe rzucanie długich piłek, aż w końcu zrywny napastnik którąś dopadnie. Z drugiej zaś **reżyserowane przez grę spektakle jeszcze bardziej zbliżyły się do tego, co oglądamy w telewizji**. Sprzyjają temu poprawki w systemie fizyki, który jest tym razem niemal bezbłędny – nie zauważyłem rażących śmieszności obecnych w Piętnastce, a kontuzje, które były plagą szczególnie w trybie ultimate team, nie są już tak irytująco częste.

Patrzcie, bez dotykania!

Wobliczuznaczącego uszczelnienia obrony prezent na pocieszenie dostali piłkarze ofensywni. Przytrzymując lewy bumper,



JEDZIEMY NA EURO!

można „odłączyć” zawodnika od piłki (Channon porównuje to do sprzęgła w samochodzie), a wtedy **lewa gałka pozwala wykonywać zwody balansem ciała, by nabrać obrońcę**. Rozegrawszy kilkadziesiąt meczów w sieci, nie zauważyłem jednak, by ktokolwiek korzystał z tej możliwości. W biegu to wyższa szkoła jazdy, a niezwykle rzadko dochodzi w Fifie do znanych z telewizji statycznych sytuacji jeden na jednego, gdy napastnik stoi naprzeciwko obrońcy i kiwa go w miejscu, by założyć mu siatkę albo złapać go na wykroku i minąć. Stąd też nie dostrzegam na razie przydatności udostępnionego defensorom fałszywego ataku na piłkę mającego sprowokować rywala do nieprzemyślanego ruchu.

Bardziej niż system „bezdotykowego dryblingu” ucieszyło mnie to, że **sterowani przez AI koledzy z drużyny dużo chętniej pokazują się do gry w ataku**, wybiegając na wolne pole, dzięki czemu mogłem wrócić do swoich ukochanych rajdów skrzydłami. Musiałem jednak przywyknąć do dośrodkowań, które teraz działają inaczej – centrujący próbuje wrzucić piłkę nie prosto na napastnika, lecz nieco przed niego, by ten huknął z rozpędu, w związku z czym cross może łatwo trafić w ręce bramkarza. Do strzałów też należy się przyzwyczaić – przygotowane nienależycie (np. gdy próbujesz uderzyć z nienaturalnej pozycji) mogą zamienić się w żenujące farfocle nawet pomimo wysokich umiejętności zawodnika. Twórcy obiecywali znacząco pogłębioną fizykę kontaktu stopy z piłką i najwyraźniej dotrzymali słowa. Użycie drugiej strony medalu i zaprzęgnięcie tego systemu do pracy na moją korzyść, czyli np. opanowanie podkręconych strzałów, podobno możliwych do wykonania przez dobranie odpowiedniego kąta natarcia na balon, wciąż przede mną. **Niezmiennie cieszy mnie fakt, że FIFA znów jest tak dobra, że chce mi się ją zgłębiać.**



GUITAR HERO LIVE



23.10.15

JUŻ OD
349,99 ZŁ



12 PS4 PS3 XBOX ONE XBOX 360

ACTIVISION

ZAMÓW Z DARMOWĄ DOSTAWĄ W  cdp.pl



Ja! Ja! Wybierz mnie!

Nowości znaleźć można w Szesnastce także poza boiskiem, a największą z nich jest **draft**, czyli odmiana **ultimate team**, stanowiąca maksymalnie skondensowaną wersję tego trybu. Zapewnia ona radochę z otwierania paczek z kartami i budowania drużyny gwiazd, ale nie zmusza do poświęceń na to drugie wielu godzin. Najpierw wybierasz któreś z pięciu predefiniowanych ustawień drużyny (nie da się go potem zmienić), następnie wskazujesz kapitana wśród kilku zaproponowanych herosów piłki, potem zaś uzupełniasz 23-osobową kadrę, otwierając paczuszkę dla każdej pozycji na boisku i w rezerwie.

Sęk oczywiście w tym, żeby dobierać piłkarzy tak, by zapełnić wskaźnik chemii i zagwarantować podopiecznym związane z nią bonusy. Z względu na nieprzewidywalną zawartość paczek jest to oczywiście trudne, a wylosowanie jakiegoś kozaka pod sam koniec może wywrócić cały plan do góry nogami – no bo jak tu kierować się rozsądkiem i postawić na przeciętniaka, który ładnie zepnie pomoc z atakiem, maksymalizując zgranie, jeżeli alternatywą jest Lewandowski, Messi albo Ronaldo? Dodatkowym utrudnieniem – tyle że wynikającym z nieprzemyslenia tematu, a nie zamierzonym – jest to, że po otwarciu paczki jej zawartość przesłania znaczną część ekranu, w tym skompletowany do tej pory skład. Trzeba więc zapamiętywać piłkarzy na poszczególnych pozycjach (narodowość, ligę i klub), żeby odpowiednio dobierać im partnerów i zmienników.

Pozostaje jeszcze zdecydować się na menadżera (także wskazanego spośród kilku) i można ruszyć na podbój boisk. Do rozegrania są maksymalnie cztery mecze (offline lub

przez sieć), przy czym przegrywając, żegnasz się draftem. Na koniec raczony jesteś lupem w postaci paczek, których jakość i liczba zależy od tego, jak dobrze się spisałeś. Mnie za pierwszym razem poszło tak sobie – wylosowałem niepowalających piłkarzy (zmuśzonym byłem nawet do wystawienia srebrnego napastnika), poległem w pierwszym spotkaniu z gościem, który miał o wiele więcej szczęścia, a nagrody niespecjalnie mnie zachwyciły. **Pierwsze podejście do draftu jest darmowe, a na każde kolejne trzeba wydać specjalny żeton (zdarzają się w paczkach), 15 tys. monet lub 300 punktów FIFA** (nabywanych za prawdziwą walutę – 500 kosztuje 20 zł). Auć.

Nowy Szaranowski

W Fifie 16 mamy okazję posłuchać nowego polskiego sprawozdawcy – **miejsce Szaranowicza zajął u boku Szpakowskiego znany z Canal+ Laskowski**. Odświeżony komentarz jest jednocześnie lepszy (bo panowie omawiają np. ustawienia drużyn czy wkład konkretnego piłkarza) i... gorszy. Nie dość, że nie poprawiono odwiecznych błędów (mylenie piąstkowania ze złapaniem piłki, nazywanie wślizgiem każdej próby odbioru i wiele innych), ale też dodano razące nowe. Gdy grałem Polakami, jeden z panów stwierdził, oceniając strzelca dwóch bramek Milika, że „pierwsze 45 minut w jego wykonaniu było wprost fatalne”; i powątpiewał, czy trener zdecyduje się wypuścić na

pastnika na drugą połowę – a była 52. minuta i piłkarz wciąż biegał po boisku! Fatalny timing wynikł być może z faktu, że przeklikuję wszelkie przerywniki i komentatorzy nie zdążyli wygadać się w przerwie, ale gra powinna lepiej radzić sobie z taką sytuacją.

Witaj z powrotem. Tęskniłem

Trudno recenzuje się Fifę – to nie strzelanka czy porzygodówka, o której wie się już wszystko, gdy po kilku godzinach zobaczysz się listę plac. Żeby rzetelnie ocenić zmiany i balans rozgrywki, wychwycić niuanse, opanować systemy, trzeba spędzić na boiskach dużo więcej czasu. Po 50 rozegranych spotkaniach wiem jednak, że będzie kolejnych 50. A potem jeszcze 50, a potem... FIFA znowu cholernie mi się podoba. Ten ryk publiczności, gdy w końcówce strzelę gola na 2:1, tazięta walka o panowanie w środku pola, zachwycające parady bramkarzy, obrońcy rozpaczliwie łapiący skrzydłowych za koszulki, gdy dadzą się ograć i zostaną w tyle, sędziowie bazgrzący po murawie liniesprejem... **Atmosfera wielkiej piłki jest w Szesnastce wspaniała**. Z drugiej strony dostaliśmy najlepszego PES-a od lat i wybór między tymi grami może być trudniejszy niż kiedykolwiek, paradoksalnie dlatego, że są bardzo różne. Polecam więc sprawdzić dema obu i zdecydować, które podejście do futbolu bardziej ci pasuje. Ja wybieram dużo bardziej wiarygodną i nieprzewidywalną Szesnastkę Elektroników. **ICDAI**

OCENA

8+

GRYwalność 9
Wideo 9
Audio 8

- FIFA znowu jest świetna!
- szereg poprawek uszczelniających obronę i środek pola
- partnerzy lepiej wybierają w ataku
- wspaniała atmosfera meczów
- nowa odmiana FUT – draft
- system kontekstowych podpowiedzi
- reprezentacje kobiet
- nowy polski komentarz wprowadza nowe kwestie...
- ...i nowe błędy, nie poprawiając starych
- udział w draftie jest kosztowny, jeśli nie wylosujesz żetonu
- kobiety wprowadzono symbolicznie

Równousportowienie

Wprowadzenie do Fify 16 kobiecych reprezentacji niewątpliwie wynika z popularności tej formy piłki nożnej w Stanach, gdzie seria ogląda plecy Madden NFL i NHL. Finał tegorocznych mistrzostw pań – po którym Amerykanki podniosły puchar, a Japonki odebrały srebrne medale – obejrzało w USA ponad 20 milionów widzów, co jest rekordem, jeśli chodzi o jakiegokolwiek transmisję piłkarskie w tamtejszej telewizji. Na okładce amerykańskiej wersji gry Messiego goni więc supersnaiperka Alex Morgan – przy okazji jedna z uczestniczek sesji mocapowych, które zorganizowano wraz ze skanami 3D po to, by wiernie przenieść zawodniczki do gry. Na razie obecność piłkarek w Fifie jest symboliczna, bo ogranicza się do zaledwie 12 drużyn narodowych (wśród których – o ironio – zabrakło Japonii), a dostępne dla nich tryby kończą się na szybkim meczu, turnieju offline i sieciowym spotkaniu towarzyskim. Oczywiście nie można wystawić kobiecych drużyn przeciwko męskim.



Przebieg na: www.splinter.pl



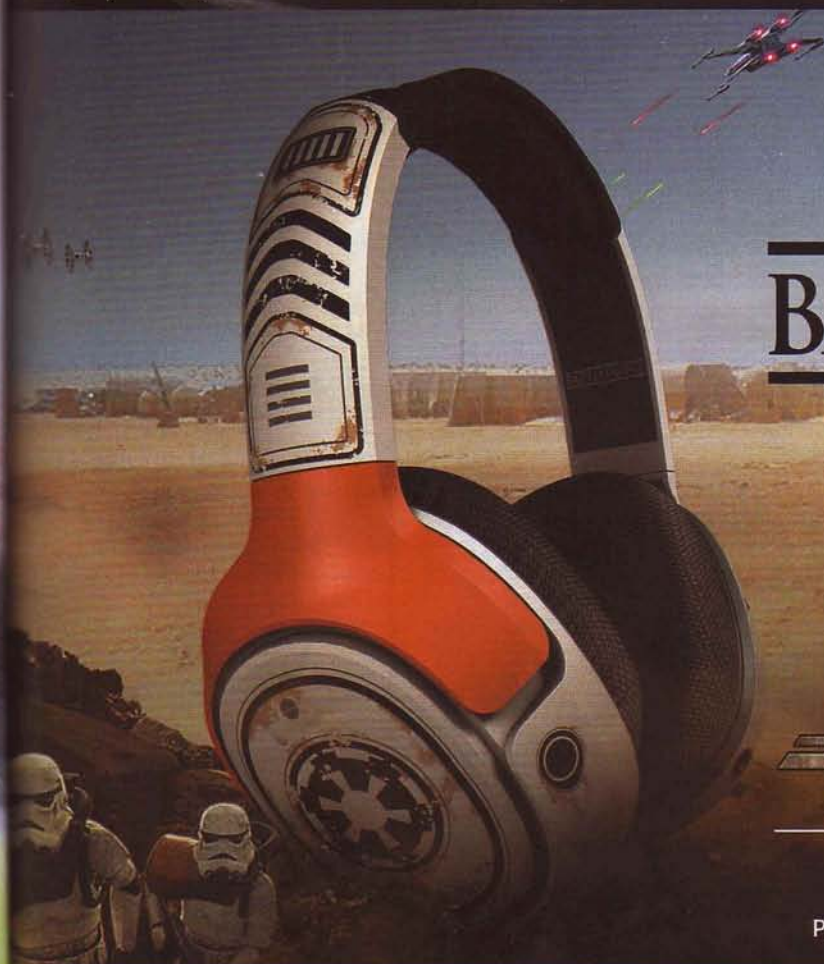
STAR WARS

X-WING PILOT HEADSET

Oficjalny Licencjonowany Zestaw Słuchawkowy

Kompatybilne z:

PlayStation®4 | Xbox One™ | PC | Urządzenia Mobilne*



STAR WARS BATTLEFRONT

SANDTROOPER GAMING HEADSET

Kompatybilne z:

PlayStation®4 | Xbox One™ | PC | Urządzenia Mobilne*

OFERTA LIMITOWANA!

Już w listopadzie szukaj w sklepach z grami.

*Współpraca z kontrolerami za pomocą 3.5mm wejścia jack, dla kontrolerów Xbox ONE starego typu wymagany adapter – do zakupu osobno: www.turtlebeach.com.
Podłączenia do PC, w których jedyną opcją jest wejście różowy/zielony jack, wymaga oddzielnego przewodu, tzw. splittera PC-Y – do zakupu osobno.



#1 IN GAMING AUDIO

TURTLEBEACH.COM

© 2015 Voyetra Turtle Beach, Inc. IVTB, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. TURTLE BEACH, logo Palm Tree, Voyetra i Ear Force są zastrzeżonymi znakami towarowymi będącymi własnością VTB, Inc. Xbox, Xbox 360 i Xbox LIVE są zastrzeżonymi znakami towarowymi będącymi własnością Microsoft Corporation. PlayStation jest zastrzeżonym znakiem towarowym, PS4 i PS Vita są znakami towarowymi Sony Computer Entertainment, Inc. Wszystkie pozostałe znaki handlowe są wyłączną własnością odpowiednich firm i ich wykorzystanie nie ma na celu naruszenia własności intelektualnej. Rzeczywisty wygląd produktu może się różnić od przedstawionego na opakowaniu. Kod gry i niektóre materiały audio i/lub materiały wizualne © 2015 Electronic Arts Inc. EA, logo EA i logo DICE są zastrzeżonymi znakami towarowymi będącymi własnością Electronic Arts Inc. lub podmiotów zależnych. © i™ Lucasfilm Ltd.

➤ PEGI 3
➤ PRODUCENT: VISUAL CONCEPTS
➤ DYSTRYBUTOR: CENEGA
➤ CENA: 125 zł (PC), 178 zł (PS3, X360), 229 zł (PS4, XBO)
➤ WERSJA PL: BRAK
➤ MULTI: DO 10 OSÓB

➤ GRALIŚMY NA: PS4
➤ DEMO: PS4
➤ PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 1.6 GHZ,
4 GB RAM, GRAFIKA DX 10.1 Z 512 MB

➤ GATUNEK: SPORTOWA



NBA 2K16

■ Ogląda cuts: enki

Hura. To znów ten moment w roku. Wróć! Visual Concepts w niczym nie zasłużyło sobie na sarkazm, którym witam premierę nowej odsłony NBA 2K. Znow przeszli samych siebie, tworząc wzór dla reszty gier sportowych. I na tym mógłbym zakończyć.

Wszak to Shaq!

Aby jeszcze bardziej przybliżyć grę do rzeczywistości, 2K zamieniło w modele 3D trójkę analityków z popularnego programu Inside the NBA – Ernie'ego Johnsona, Shaq'a i Kenny'ego Smitha, którzy komentują mecze podczas loadingów. I tylko Barkleya brak.

W podtytule NBA 2K16 jest jednak coś, czemu warto poświęcić nieco uwagi. „Featuring a Spike Lee joint”. Porozmawiajmy o Spike'u Lee.

Złota Malina

Choć uważam się za umiarkowanego fana kinematografii, tegoroczny laureat honorowego Oscara, autor m.in. dobrej „25. godziny”, niezłego „Planu doskonałego” i całej masy obrazów amerykańskiego kina niezależnego rodem z ulic Brooklynu, imponuje mi czymś zupełnie innym. Rok w rok, mecz w mecz siada w pierwszym rzędzie przy boisku w Madison Square Garden, z bliska oglądając, jak New York Knicks – zresztą moja ulubiona drużyna z dzieciństwa – od lat daje fanom nadzieje na dobre wyniki, po czym topi je pod grubą warstwą nieporozumień i przeciętności. To wielki fan kosza i przykład wiernego kibica – nietrudno mi zrozumieć, dlaczego 2K chciało go zatrudnić przy stworzeniu fabularnego trybu kariery w tegorocznej odsłonie gry i dlaczego Lee zlecenie przyjął.

Ale „Livin' da Dream” – seria wyreżyserowanych przez niego, długich, przegadanych cutscenek towarzyszących pierwszemu sezonowi gracza w trybie MyCareer – po

prostu nie „zagrało”. Całość – łącznie z miejscami ohydnej mimiką rodem z czeluści doliny niesamowitości – wygląda raczej jak sklecona na szybko etiuda żaka filmówki. Nawet sam Lee wydaje się mieć tego świadomość, wrzucając tu i tam przebitki z prawdziwych nagrań motion capture i przekonując się, że to wszystko to tylko zabawa.

Brzązy, brzązy wszędzie

Tak czy siak pierwszy sezon MyCareer – z konieczności skrócony, ale uzupełniony o mecze ze szkoły średniej i koledżu – trzeba w dużej mierze przeklikać, by dostać się do prawdziwych smaczków i nowości: nowych relacji z innymi zawodnikami z ligi (można wygrać ich karty do MyTeam), eventów reklamowych, spotkań z fanami itd. Tyle że ja do tego momentu już zdążyłem znienawidzić mojego ponaddwumetrowego lescza o zerowych „osiągach”, któremu przez cały pierwszy sezon wmawiano, że jest drugim nadejściem Jordana, podczas gdy głównie grał ławę, zbierał ostatnie ochłapy z tablic i z rzadka trafiał coś spod kosza.

Od MyTeam znowu odbiłem się nieco po tym, jak moimi wylosowanymi „brzązami” dramatycznie wtopiłem w najłatwiejszym wyzwaniu. Co przypominało mi, że kolejny rok z rzędu nie ma w grze dobrego trybu treningowego dla takich jak ja, co to opanowali sterowanie na podstawowym poziomie, ale nie mają chęci ani zapалу wgrzać się w nazbyt skomplikowane zagrania i zagrywki. Postawiłem zatem na My GM – tutejszego menedżera. Jeszcze lepszego i jeszcze bardziej rozbudowanego niż

ostatnio. Co ponadto? Powrócił MyPark, gdzie swoim awatarem można ścierać się na asfalcie z innymi, i zadebiutował Pro-Am – tryb, w którym gracze tworzą drużyny, nazywają je, projektują arenę oraz koszulki i grają 5 na 5 swoimi awataremi. Doskonała rzecz dla grup znajomych, ale można też uczestniczyć w tym solo. Na PS4 zarówno MyPark, jak i Pro-Am wymagają niestety subskrypcji PS Plus, no i żeby coś w ogóle znaczyć na parkiecie, trzeba mieć wykoksionego awatara. A to wymaga albo ogromnej liczby godzin włożonej w tytuł, albo kupienia punktów VC za twardą walutę.

I znow za trzy

Na parkiecie zmiany zauważyłem głównie kosmetyczne. Tym razem zeskanowano całe ciała zawodników, a nie tylko ich głowy, ale nie ma to większego znaczenia, bo i wcześniej wyglądali bardzo dobrze. Według materiałów promocyjnych ich buty miały przestać się ślizgać po parkiecie podczas przebiegania kulasami, ale jeszcze nie tym razem. Nadal animacja bierze górę nad fizyką, choć w ogniu walki pod tablicą potrzeba do zauważenia tego jakiegoś postronnego widza spoglądającego znad ramienia. Znakomity silnik fizyczny meczu pozostał znakomity, a walka o pozycję wciąż w równej mierze polega na taktyce, umiejętnościach dryblerskich oraz czystej sile przebiecia. I to zresztą w tym wszystkim liczy się najbardziej – radość biegania dryblasami po drewnie jest w 2K16 po prostu wciąż ogromna. Chcesz sobie zagospodarować kilkadziesiąt następnych wieczorów? Kupuj i graj!

ICDAI



Tryb kariery zaczynamy od kilku meczów w szkole średniej.

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 8
AUDIO 8

■ tak powinna wyglądać i tyle powinna zawierać każda sportowa gra

■ „film” Spike'a Lee
■ wymóg PS Plusa do niektórych trybów
■ brak dobrego samouczka



New York Knicks 94-95 kontra PGE Turów Zgorzelec – na tym screenie jest więcej enkiego niż się komukolwiek wydaje.

12

PLATFORMY: PS4, XBO
 PRODUCENT: EA CANADA
 DYSTRYBUTOR: CENEGA
 GATUNEK: SPORTOWA

CENA: 239 ZŁ
 WERSJA PL: BRAK
 MULTI: DO 12 OSÓB



Poprowadzenie własnego Krigora zawsze cieszy.

NHL 16

Puka pukka: Krigore

Przynaję, miałem trochę przerwy w ogrywaniu hokeja – ale wróciłem i japa nie przestaje mi się cieszyć. Nowe NHL po raz kolejny jest bardzo przyjemną grą, która z otwartymi rękoma wita niedzielniaków, ale można tu i przyhardkorzyć.

To sport dla prawdziwych mężczyzn. Nie ma tu miejsca na teatralne turlanie się po murawie i udawanie kontuzji, jak w przypadku piłki nożnej. Tu jak cię ktoś wkurzy na boisku, to go lejesz po mordzie. Oczywiście walki na lodzie się zdarzają, ale to nie najważniejszy element gry – tak naprawdę trudnotu wskazać najjaśniejszą gwiazdę. Mamy tryb, gdzie tworzymy zawodnika i przepychamy go przez następne szczeble kariery, możemy wcielić się w menedżera, w kolejnym trybie montować drużynę marzeń, w końcu – co ucieszy weteranów serii – na PS4 i XBO po raz pierwszy pojawiło się EA Sports Hockey League, czyli **multiplayer**, w którym gramy stworzonym przez siebie zawodnikiem wraz z innymi zapaleńcami, nawet w meczach, gdzie na lodzie śmigadłunastu żywych przeciwników. Można też po prostu wbić na mecz pomiędzy dwiema ulubionymi drużynami – samotnie lub w kanapową dwójkę. **Mnogość trybów jest olbrzymią zaletą tytułu** – tym bardziej że są naprawdę sensowne i trudno wskazać zapchajdziurę.

Gra się przyjemnie. Adaptatywny trener prowadzi jak za rękę, podpowiada najkorzystniejsze zagrania, a po meczu ocenia i wskazuje, co musimy poćwiczyć. Do sterowania łatwo jest przywyknąć: jedną gałą poruszamy się, drugą strzelamy, prawym spustem przerywamy się pomiędzy zawodnikami – to tak w skrócie. Ale jak ktoś chce opłacać niuanse, to ma zabawyza dziesiątki godzin – zwłaszcza że mamy trzy warianty kontroli postaci, w zależności od skillsa.

Tym, co doskwiera, są **wypływające czasem problemy techniczne**. Jak kamera jest daleko, to wszystko jest OK – dopiero na zbliżeniach widać, że zawodnicy mają niepokojącą tendencję do przebijania przeciwników kijami na wylot. Również wykrywanie kolizji innych elementów sporadycznie

zawodzi. Nie wpływa to na gameplay, ale wygląda pokrętnie. W lokalnym multi grze zdarza się niepoprawnie rozpoznawać pady. **Zawiodą się właściciele starszych konsol** – tam NHL 16 to NHL Legacy Edition, czyli przypudrowana na okoliczność kolejnego roku fiskalnego NHL 15. Słabe. Ale w wersji na najnowsze konsole jest godna długiego ogrywania. **[CDA]**



hama
 SPRYTNE ROZWIĄZANIA

Bezprzewodowa mysz optyczna
uRAGE UNLEASHED

**IT'S TIME FOR
 u TO RAGE**

Wbudowany sensor optyczny 4.000 dpi
 zapewniający najwyższą precyzję gry

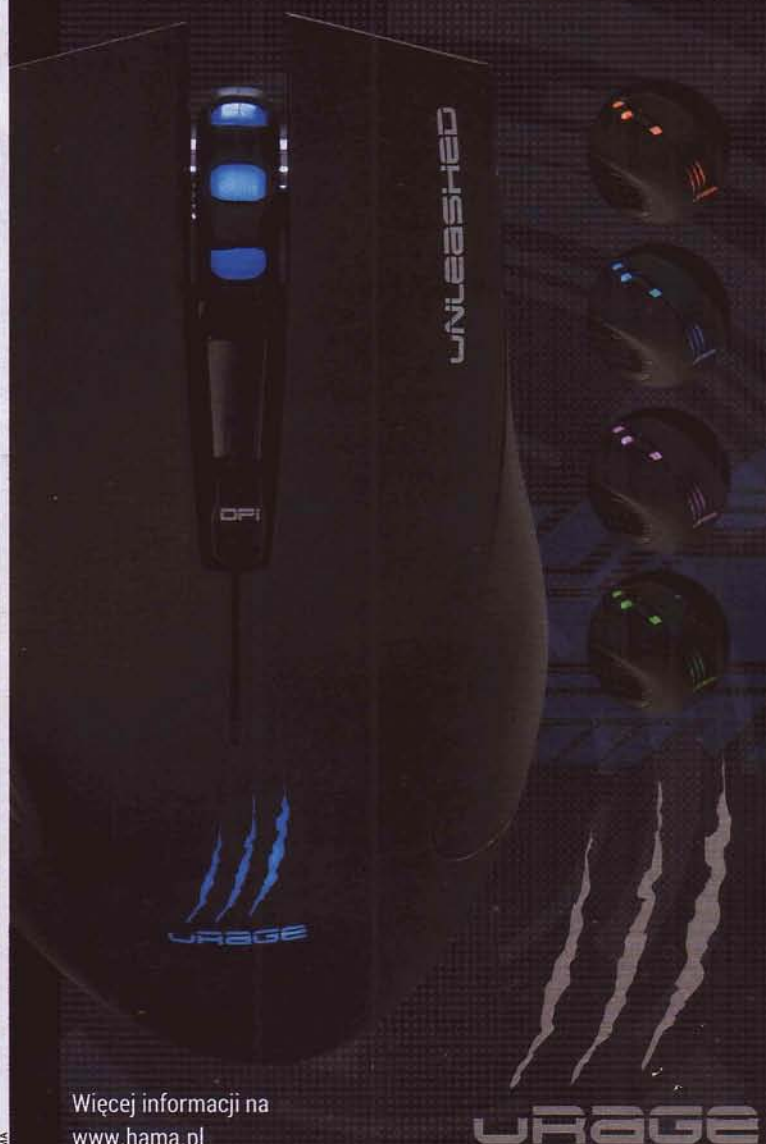
Obudowa zewnętrzna pokryta warstwą antypoślizgową

Możliwość regulacji dpi 800/1600/2400/4000

5 przycisków z możliwością indywidualnego zaprogramowania

500 HZ USB

Mechanika przycisków Omron, Sensor Avago Gaming



Więcej informacji na
www.hama.pl

uRAGE

PEGI
?
PRODUCENT: TENDERSHOOT, A JOLLY CORPSE
DYSTRYBUTOR: NP STEAM
CENA: OK. 42 ZŁ (10 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

DEMO: BRAK
PC: WIN 7/8/10, CPU DOWOLNE,
1 GB RAM, GRAFIKA DOWOLNA

GATUNEK: PRZYGODOWA

Gdy Dropsy śpi, przeżywa niepokojące, klimatycznie udźwiękowione sny.

Może lepiej nie będę tulić, bo połamię jej nogi.

Komiksowe dymki nie zawsze są tak zrozumiałe jak ten.

Naprawdę nie boi się klaunów: **9kier**

Przyznaję się bez bicia, że po raz pierwszy od bardzo dawna padłam ofiarą hype'u. I co najlepsze, dałam się tak zrobić nie PR-owcom, lecz tym, którzy zdążyli Dropsy'ego ograć przede mną.

Czytałam rozmaite recenzje – i dziennikarzy, i graczy, którzy skrobali na Steamie opinie na kilka słów – i wynikało z nich, że ten point'n'click o klaunie jest czymś wyjątkowym i potrafi przebić skorupę nawet najbardziej zatwardziałego serca. I rzeczywiście, kiedy zaczynałam plus minus 10-godzinną zabawę z Dropsym i po raz pierwszy przetestowałam mechanikę przytulania kogo po padnie, uznałam, że to całkiem urocze. Grubas w pasiastej koszulce i spodniach na szelkach wziętą na ręce i ucałował swojego wiernego psiaka, a potem objął lodówkę, jakby chciał jej wynagrodzić to, że poza przechowywaniem paru hot dogów nie miała specjalnie dużo do roboty. Później próbowałam przytulać absolutnie wszystko i wszystkich – od ogrodowego krasnala, przez drzewa, po dziwnie rzeźbione kolumny.

Chciało tylko żreć i spać...

A że Dropsy jest przygodówką z **całkiem sporym, jak na tradycyjne point'n'clicki, otwartym światem**, który przemierza się wte i wewte, obiektów czułości było sporo. Tylko że nie każdy reagował dobrze na klauna z wielkim uśmiechem – większość ludzi miała się najpierw do niego przekonać. Próbowałam więc ich uszczęśliwić, żeby zdobyć ich akceptację i sympatię. Kiedy spojrzysz się na to w ten sposób, Dropsy jest bardzo smutną grą – o kimś, kto jest inny i poświęca swoje życie na sprawianie, by ludzie go kochali. W zasadzie wszystko, co robi, robi dla kogoś i często za swoje dobre uczynki nie dostaje nic – żadnych przedmiotów potrzebnych do ukończenia gry ani wejścia do nowych lokacji. Te gesty to zazwyczaj kwesty poboczne, których nie musisz wykonać, by zobaczyć napisy końcowe. Sprawiają jednak,

że mieszkańcy miasteczka stają się szczęśliwsi, po czym pozwalają się przytulać i wyrażają sympatię, nawet jeśli podczas obejmowania sztywnieją lub delikatnie się odsuwają.

W Dropsym jest oczywiście również **główna linia fabularna, ale mnie nie porwała**. Klaun nie jest w swojej podróży sam, pomagają mu zwierzęta, które z czasem dołączają do ekipy, każde wyposażone w specjalną umiejętność. Choć często odnosiłam wrażenie, że tylko ciągną się za bohaterem i niewiele robią, pasują do klimatu całości, zwłaszcza że w grze nie pada ani jedno da-

nym przedstawicielem starej szkoły i boryka się z jej problemami – na szczęście bardzo sporadycznym polowaniem na piksele, miejscami irracjonalnymi łami-główkami (mnie to akurat nie przeszkadza), brakiem jakiegokolwiek systemu podpowiedzi (co akurat cenię, mimo że na zagadkach środowiskowych zdarzyło mi się zaciąć) czy nieustannym łażeniem z miejsca na miejsce. Ma dość charakterystyczną, zmieniającą się dynamicznie w zależności od okoliczności ścieżkę dźwiękową, która nabiera klimatu zwłaszcza podczas niepokojących sekwencji sennych, np. gdy klaun

To smutna gra o kimś, kto robi wszystko, by ludzie go kochali.

jące się zrozumieć słowo. Mieszkańcy miasta, ze zwierzakami włącznie, porozumiewają się za pomocą komiksowych dymków, w których wyświetlają się często niezrozumiałe kupki pikseli symbolizujące ich pragnienia. Mała dziewczynka na placu zabaw jest smutna, bo umarł jej kwiat, właściciel sklepu przychodzi na grób swojej żony, a bezdomny jest głodny. Kiedy sprawisz im radość, patrzą na ciebie cieplej. Można z tego wyciągać różne wnioski – od „kiedy człowiek nie jest szczęśliwy, nie jest w stanie budować szczęśliwych relacji” po „bezinteresowna miłość nie istnieje” – i gratuluję twórcom, że zachęcają do takich przemyśleń.

...i znowu żreć i spać

Jednocześnie nie rozumiem całego tego zachwyty graczy. Dropsy jest przecięt-

maszeruje przez pokój z olbrzymimi zabawkami. **Pixel art jest przyzwoity**, ale nie ma startu do Superbrothers: Sword & Sworcery. Swoją drogą, trochę mi się obie te gry kojarzą ze sobą, pewnie dlatego, że również w Dropsym dużo jest łażenia, a niewiele interakcji.

Zaintrygował mnie cykl dobowy – to nie tylko dzień i noc, są również następne fazy pośrednie – i to do tego stopnia, że gdy potem usiadłam do The Flame in the Flood, odczułam spory kontrast. Takie rozwiązanie ma znaczenie gameplayowe, ale też symboliczne, bo mijają kolejne dni, a klaun, jak to klaun, uszczęśliwia ludzi wokół, mimo że sam ma powody do smutku. Pytanie tylko, czy to wypieranie, czy forma terapii.

[CDA]

18

► PLATFORMY: PC, PS4, XBO
 ► PRODUCENT: BIOWARE
 ► DYSTRYBUTOR: EA
 ► GATUNEK: RPG

► CENA: 59 ZŁ
 ► WERSJA PL: NAPISY
 ► MULTI: DO 4 OSÓB

DRAGON AGE INKWIZYCJA – INTRUZ

■ Z Inkwizycją pożegnał się: **Cursian**

Powiedzmy to wprost – Inkwizycja nigdy nie była nadzwyczajnie udaną grą. Niezły scenariusz i całkiem ciekawych kompanów pograżyła lawina nieznośnej monotonii i arcydurnych zadań pobocznych. Mając na uwadze mierny poziom dotychczasowych DLC, jedynie najwięksi optymiści mogli uwierzyć, że Intruz ma szanse cokolwiek naprawić.

Mizerię Szczek Hakkona dość celnie podsumował jakiś czas temu Papkin, a wydane kilka miesięcy później Zstąpienie było tak żałosne, że postanowiliśmy (no dobra, MQc postanowił) się nad nim nie rozwodzić – dość powiedzieć, że to niemal nieustająca, pięciogodzinna rzeźnia z cieniem fabułą.

W pierwszej chwili rozważałem wezwanie biskupa, bo ani chybi doszło do cudu – Intruz naprawdę daje radę! **Zaprojektowano go jako epilog trzeciej części sagi, a zarazem przedsmak tego, co czeka nas w „czwórce”.** Opowieść rozpoczyna się dwa lata po zamknięciu Wyłomu i ostatecznym posłaniu Koryfeusza do piachu(*). Jak to zwykle bywa, ludzie szybko zapomnieli o zasługach nie-

dawnych bohaterów i potęgą Inkwizycji coraz bardziej zaczyna kuć ich w oczy. W odpowiedzi na rosnące niepokoje Boska Wiktoria postanawia powołać Świętą Radę, na której zdecyduje się los Podniebnej Twierdzy.

Nie próbuję wam wmówić, że śledziłem fabułę z zapartym tchem, a jej maestia przyprowadziła mnie o stan przedzawałowy, ale bałem się naprawdę nieźle. **Opowieść jest satysfakcjonująca, nawiązuje do dokonanych w podstawce wyborów, a do tego sporo wnosi do miejscowego lore (np. dowiedzie się, czym tak naprawdę jest Zasłona) i zamyka kilka luźnych wątków.** Nie pojmuję tylko, dlaczego BioWare robi tak wielką tajemnicę z tożsamości sprawcy całego zamie-

szania, skoro ujawniło ją już w trailerze. **Podobnie jak w zamykającej trzeciego Mass Effecta Cytadeli tak i tutaj dostaniemy okazję pożegnania się z kompanami.** Choć mam świadomość tego, że żaden z nich nie jest godzien nawet sprzątnięcia kuwety po niezapomnianym Boo z Baldurs Gate'a (wiecie, że ponoć taził za nim jakiś wielki, łysy facet?), to po kilkudziesięciu godzinach spędzonych w ich towarzystwie zdążyłem się do nich przywiązać. Przyporządkowane każdej osobie sekwencje nie są przesadnie długie, ale bywają zabawne i miło się na nie patrzy.

Zgodnie z zapowiedziami twórców Intruz (podobnie jak wcześniej Zstąpienie) nie trafi na stare konsole. Ich właściciele nie muszą co prawda z rozpaczą ostrzyż zyletek, ale z drugiej strony stracili jedyną sensowną okazję do przedłużenia zabawy z Inkwizycją. Od pozostałych dodatków radzę się trzymać z daleka. [CDA]

(*) Uwaga: przed rozpoczęciem dodatku upewnijcie się, że skończyliście wszystkie inne zadania, bo później nie będzie to już możliwe.



3

► PLATFORMY: PC, PS4, XBO
 ► PRODUCENT: 1337 & SENRI AB
 ► DYSTRYBUTOR: STEAM, PSN, XBL
 ► GATUNEK: PLATFORMOWA

► CENA: OK. 30 ZŁ (PC, 7 €), 27,50 ZŁ (PS4), 27,59 ZŁ (XBO)
 ► WERSJA PL: BRAK
 ► MULTI: SIECIOWE TABELY WYNIKÓW

LEO'S FORTUNE – HD EDITION

■ Podkreca wąż: **CormaC**

Dla wszystkich, którzy chcą poczuć namiastkę specyficznej atmosfery Leo's Fortune, mam propozycję – czytajcie tę recenzję na głos, z silnym rosyjskim akcentem.

Tak właśnie (tyle że po angielsku) prowadzi narrację **przyjętą już wcześniej gorąco na mobilkach platformówki** jej główny bohater – obdarzona wschodnioeuropejskim zaśpiewem i wąsem model „like a sir” kudłata, turkusowa kuleczka. Choć wygląda jak przytulanka małej dziewczynki, Leopold obdarzony jest wybitnym umysłem, dzięki któremu dorobił się fortuny jako inżynier. Odkrywszy pewnego ranka, że jego złoto wyparowało, rusza pozbawionym przez złodzieja szlakiem złotych monet(*). Ten prowadzi przez 20 etapów (+ 4 bonusowe za dobre sprawowanie) podzielonych na pięć aktów rozgrywających się w zróżnicowanych, pięknych sceneriach, głównie włościach krewnych, których inżynier podejrzewa o rabunek. Opowiedziana przez twórców historia nie zdobędzie nagród, a jej morał dorosły człowiek uzna za banalny, ale

przynajmniej gra ma jakiś morał (i to inny niż „jeżeli umarł powstaną, warto mieć przysobie piłę spalinową”), co jest cenne o tyle, że **znakomicie nadaje się dla dzieciaków.**

Leo's Fortune czerpie z kilku nurtów platformówek. Oprócz tradycyjnego omijania kołców czy pił z jednej strony wymaga zrzędzania się (włącza zresztą stoper i prowadzi w sieci ranking czasów), z drugiej zaś regularnie **podrzuca jakąś nietrudną, lecz satysfakcjonującą zagadkę środowiskową opartą na fizyce.** Fizyka gra tu zresztą jedną z głównych ról, animując np. ruchome kładki, i robi to sprawnie, choć nie bezbłędnie, bo udało mi się np. przesunąć klocek, na którym stałem. Gra jest prosta i łatwa – mimo że poziom trudności systematycznie rośnie, pomijając że dwa trudniejsze fragmenty, do końca pozostaje niewygórowany, zwłaszcza że punkty kontrolne rozsypało po etapach niezwykle szczerze, a liczby reszawców nie ograniczono. To ostatnie można zmienić, włączając udostępniany po zaliczeniu kampanii tryb hardkorowy, w którym należy dojść jak najdalej na jednym życiu.

Można narzekać na to, że **gra przechodzi się właściwie sama**, z drugiej zaś strony powoduje to, że jest doświadczeniem bardzo przyjemnym i relaksującym, czemu sprzyjają śliczna grafika i kojarząca się z Trine'em baśniowa muzyka. Szkoda więc, że przygoda jest tak krótka – nie pokuszono się niestety o wzbogacenie edycji HD dodatkowymi etapami i fortunę Leo można bez pośpiechu odzyskać w dwie godziny. Pech, bo naprawdę polubiłem wąsatego futrzaka. [CDA]

► W pięknym świecie Leo chciałoby się przebywać dużo dłużej.

► Szybowanie po nadejściu się to w zasadzie jedyna specjalna zdolność Leo.



(*) Łorety, platformówka, w której porozrzucane świecidełka mają sens!

➤ PEGI ➤ PRODUCENT: ROBOMODO
 ➤ DYSTRYBUTOR: CDP.PL
 ➤ CENA: OK. 195 ZŁ
 ➤ WERSJA PL: BRAK
 ➤ MULTI: DO 20 OSÓB

➤ GRALIŚMY NA: PS4
 ➤ DEMO: BRAK

➤ GATUNEK: SPORTOWA

TONY HAWK'S PRO SKATER 5

■ Miał minę jak Tony na zdjęciu obok: **Cross**

Tony Hawk's Pro Skater 5 nie wydaje się stworzony przez ludzi, którzy nie zrozumieli, co czyniło gry Neversoftu wyjątkowymi. Wydaje się zrobiony przez ludzi, którzy celowo okaleczają klasyczną formułę serii na wszelkie możliwe sposoby.



Pamiętacie, jak w Tony Hawk's Pro Skater 2 wystarczyło parę sekund od kliknięcia na ikonę tytułu, by zacząć niczym nieprzerwaną zabawę? Wyobraźcie sobie grę, która nie dość, że odpala się wieki, to jeszcze co kilkanaście-kilkadziesiąt sekund traktuje nas długim ekranem ładowania – czy to po zaczęciu każdej misji, czy po jej zakończeniu. Grę, która z niewiadomych przyczyn nie wrzuca tradycyjnie wszystkich misji na jedną mapę, a każe nam szukać znacznika każdego zadania w niby-sandboksie z innymi graczami jeżdżącymi wokoło (przy czym każdy znacznik i tak odpala dowolną misję – po cholerę mamy więc ich szukać?). Grę, w której po rozpoczęciu wyzwania wychodzimy z multiplayera, bez słowa skargi znośimy wczytywanie gry, czekamy chwilę w menusach, aż w ogóle pozwoli nam zacząć zabawę, po czym kończymy misję i z powrotem jesteśmy wyrzucani na (niekoniecznie ten sam co przedtem) serwer online. Grę, która strukturalnie jest po prostu jednym wielkim bajzłem. Myśleliście, że wzorem poprzedniczek uda wam się tutaj natychmiast powtórzyć misję lub spróbować podejść do innej? O, słodka naiwności!

Poniżej narzekam

Pamiętacie świetnie zrobione, pełne charakteru tory z trzeciego Tony'ego Hawka? Pełne rozpoznawalnych budynków i ulic Los Angeles, w którym można było wywołać trzęsienie ziemi? Przedmieścia znawiedzonym domem, placem budowy i osiedlem wyczekującym Halloween? Kilkupiętrowy statek wycieczko-

wy, gdzie straszylimy bogatych pasażerów aktami demokracji w muzeach i szklarniach? Robomodo nawet nie sili się na coś podobnego – mapy są na poziomie tych, które tworzyłem dziesięć lat temu w edytorach poziomów Neversoftu. To nieprzyjemne dla oka, pozbawione charakteru skateparki, przy konstruowaniu których nikt nie zadał sobie ani razu pytania „jaki tor przeszkód pozwoliłby tu na ciekawe, trudne kombosy?”.

Misje? O rany! Nie dość, że kolekcjonowanie kaset VHS czy literek „S-K-A-T-E” zrobione jest słynną metodą „na odwal się”, to reszta misji też nie zachwyca. Liczyliście na przemycanie biletów na samolot nad bramkami albo brutalną pomoc facetom z językami przylepionymi do słupa? Srogo się zawiedziecie. Takie zadania zastąpiono tu poleceniami w stylu „wjeżdżaj w piłki, modląc się, że skopana fizyka ciśnie nimi we właściwym kierunku” lub „wjeżdżaj po kolei w magiczne obręcze – tak jak w Supermanie 64, jednej z najgorszych gier w historii”. Taka bieda powtarza się na każdym poziomie. Powiem to jasno: nie będziecie się dobrze bawić.

Poniżej marudzę

Jedyną pochwałą, jaką mogę sprawić Robomodo w związku z tą grą, jest taka: system jazdy i trików nie jest skopany aż tak bardzo jak w Tony Hawk's Pro Skater HD i zaczął choć trochę przypominać klasyczne odsłony serii. Nie znaczy to, że jest dobrze. **Fizyka wciąż co kilka sekund płała nam psikusy,**

a praktycznie każda innowacja, jaką wprowadzili twórcy, to porażka. Zamiast uczyć się efekciarskich trików specjalnych odpalamy teraz po prostu tryb special, dzięki któremu wszystkie triki są warte więcej punktów. Rezultat: jest znacznie nudniej. Dokonano też uproszczenia systemu manuali czy grindów, czytając: wyrzucono małe, sympatyczne sztuczki typu pivotów. Wreszcie dodano pod klawisz grindu natychmiastowe lądowanie na ziemi, przez co a) wallride'y są znacznie mniej intuicyjne, b) zmniejsza się nacisk na precyzyjne skoki z poręczą na poręcz, c) system zdobywania punktów staje się zepsuty. Wystarczy odpalić pasek special i naciskać naprzemiennie skok i grind, by dzięki natychmiastowemu lądowaniu mnożnik rósł nam w zaskakującym tempie. Bo wyobraźcie sobie, że w tej części chyba po raz pierwszy w serii każdy ślizg resetuje nam balans postaci – przewrócenie się nam nie grozi, a setki tysięcy punktów lecą jak spod palca.

Ścieżka dźwiękowa jest w porządku, ale nie odwraca uwagi od tego, jak nieudolna to gra. Policzek w twarz fanów serii – nie tylko THPS2 i THPS3, ale nawet Proving Grounds czy American Wasteland to kilkadziesiąt razy lepsze propozycje. Activision od paru lat usilnie próbowało dobić tę serię i chyba właśnie im się udało. Neversoft – tęsknimy. [CDIA]

OCENA

2+

GRYWALNOŚĆ

WIDEO

AUDIO

2

3

6

■ jak się zmrúży oczy, czasem wygląda jak pełnoprawny THPS
 ■ muzyka nie jest tak zła jak reszta gry

■ formułę Tony Hawk's Pro Skater okaleczono tu w każdy możliwy sposób
 ■ grafika zwykle rani oczy



Jak mogłaby wyglądać Twoja gra?

Masz pomysł? Wykonaj pierwszy krok, wejdź na gdsity.pl/konkurs
i rozpocznij swoją przygodę w branży gier!

Jurorzy KONKURSU



Maciej Miąsik
Pixel Crow



Maciej Szczęśnik
Niezałęczny



Marek Ziemak
11bit studios



Michał Stępień
Jujubee



Jacek Głowacki
Gry Onet



Magdalena Cielecka
Artifex Mundi



Kacper Szymczak
Creative Forge



Leszek Lisowski
Wastelands Interactive



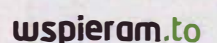
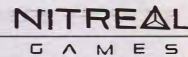
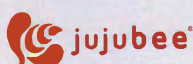
Artur Maksara
Flying Wild Hog



Jakub Wójcik
IndieWorld



Microsoft



INNOWACYJNA GOSPODARKA
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



DOTACJE NA INNOWACJE

Projekt współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego Innowacyjna Gospodarka

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI FUNDUSZ
ROZWOJU REGIONALNEGO



PEGI

7

PRODUCENT: LEAGUE OF GEEKS

DYSTRYBUTOR: STEAM

CENA: OK. 84 ZŁ (20 €, PC), 84 ZŁ (PS4)

WERSJA PL: NAPISY

MULTI: DO 4 OSÓB

GRAŁIMY NA: PC

DEMO: BRAK

PC: WIN 7 (32-BIT), CPU 2 X 2 GHZ,

2 GB RAM, GRAFIKA DX 10 2 512 MB

GATUNEK: STRATEGICZNA



Gra o tron: enki

Jestem jednym z tych ludzi, których współczesne planszówki w dużej mierze ominęły. Trochę mi przykro z tego powodu, więc zaległości staram się nadrobić na ekranie komputera. A tak się składa, że Armello w piękny sposób łączy oba światy.



Już samo patrzenie na animacje kart sprawia nieopisaną przyjemność.



Źle się dzieje w królestwie Armello. Król, powoli umierając, popada w szaleństwo. Na niegdyś pięknych, nieskalanych łąkach coraz częściej grasują mroczne zmary. Cztery wielkie kłany, chcąc uratować krainę i przejąć tron dla siebie, popadają w konflikt. W tej swoistej grze o tron ich wysłannicy właśnie wykonują swoje pierwsze posunięcia.

Zimne krzesło

Do wyścigu stają czterech gracze lub postacie sterowane przez AI, rozpoczynając swoją przygodę w czterech krańcach podzielonej

dziś się dalej działa), a w międzyczasie jeszcze zagrać dobierane co rundę karty. Cała rzecz w tym, by ostatecznie przejąć władzę z rąk szalonego króla – a to posiadając najwięcej punktów prestiżu, gdy lew umrze z przyczyn naturalnych, a to zabijając go własnoręcznie, a to przynosząc mu cztery niełatwe do pozyskania Kamienie Ducha. Dzięki rozbudowanemu prologowi wyjaśniającemu wszystkie zasady rozgrywki, nie jest trudno polapać się w mechanice i warunkach wygranej – jedyne, czego trzeba do tego, by dobrze się bawić, to nieco zmysłu strategicznego, odrobina szczęścia i... worek cierpliwości podczas oczekiwania na swój ruch.

Z uwagi na arcyważną podczas rozgrywki mechanikę ukrycia postaci oraz ataków z zaskoczenia twórcy zrezygnowali z trybu hot seat. Tryb ten fantastycznie sprawdziłby się podczas imprezowej rozgrywki, gdzie w „wolnym” czasie pomiędzy turami uczestnicy mogliby oddać się chipsowej uczcie czy rytualnemu obgadywaniu wykładawców. W Armello niestety do wyboru mamy tylko grę z AI (równie szybko wykonuje ruchy, co przestaje być godnym przeciwnikiem) lub online. W drugim przypadku czas tak bardzo

się dłuży między turami, że warto odpalić sobie grę w oknie i stawiać obok pasjansa, by nie nudzić z nudów. Nie sądziłem, że kiedyś to powiem, ale, kurde, nie godzi się grać z ludźmi w planszówkę – nawet cyfrową – z dala.

Jeju, jak pięknie

Smutek mój spotęgowany jest faktem, że Armello to małe dzieło sztuki pod względem audiowizualnym, i aż szkoda, że jego potencjał ograniczony jest przez wąskie ramy samej rozgrywki (mapa gry jest jedna, w wersjach letniej i zimowej). Pomijając niesympatyczne i mało funkcjonalne rozmieszczenie podczas największego oddalenia kamery, gra wygląda wprost bajecznie. Składają się na to zarówno żywe barwy świata, animacje i modele postaci, jak i przepiękne, subtelnie animowane grafiki na ponad stu dostępnych w grze kartach. Do tego w tle nieustannie przygrywa kojący soundtrack z potęgującymi baśniowy klimat wokalizami Lisy Gerrard (Dead Can Dance i wokół w „Gladiatorze”).

Szkoda mi, że tyle talentu i pracy włożono w stworzenie ciekawej, ale jednocześnie w dużej mierze powtarzalnej i powolnej planszówki. Uważam, że każdy miłośnik heksów, antropomorficznych zwierzątek i rzućcia kośćmi powinien przynajmniej zwrócić na Armello uwagę, popatrzeć i poglądać. A jeżeli tylko ma zgraną czteroosobową ekipę na Skypie albo jeszcze lepiej LAN-party, to wziąć futrzaki w obroty i ponarzać się o tron w przyjacielskiej atmosferze (i to w polskiej wersji językowej!). A ja w międzyczasie będę z zaciekawieniem wypatrywał kolejnego projektu League of Geeks. Nie pogardziłbym czymś o skali Cywilizacji lub Endless Legend w tym stylu.

[CDA]

Wykonana przepięknie, zaprojektowana nieźle.

na heksy mapy. Do wyboru jest ósemka heksów – po dwójce z czterech klanów: królików, szczurów, niedźwiedzi i wilków – a każdy z nich charakteryzuje się innymi statystykami bazowymi i specjalną umiejętnością. Każdy również ma do wykorzystania trzy punkty akcji w turze, które może wydać na podróż (od tego, gdzie stanie, zależy, co bę-



Walki – jak w Wiedźminie: Grze przygodowej – prowadzą się do rzućcia kośćmi.

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ

WIDEO

AUDIO

7

9

8

udana komputerowa planszówka

kilka sposobów na zwycięstwo

przepiękna i świetnie brzmi

brak trybu hot seat

po kilku grach przestaje zaskakiwać

60

3

- ▶ PLATFORMA: PC
- ▶ PRODUCENT: COLOSSAL ORDER
- ▶ DYSTRYBUTOR: STEAM
- ▶ GATUNEK: EKONOMICZNA
- ▶ CENA: OK. 64 ZŁ (15 €)
- ▶ WERSJA PL: NAPISY
- ▶ MULTI: BRAK



Uwaga na panele słoneczne! Nocą czerp energię z innych źródeł.

CITIES SKYLINES – AFTER DARK

Wraca sam nocą do domu: **enki**

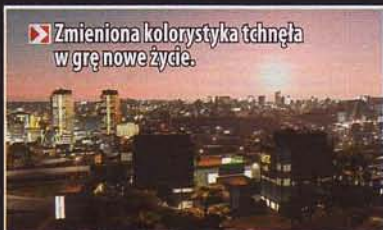
Jeżeli tak jak ja nie zaglądaliście do swojej metropolii w Cities: Skylines od wiosny, teraz jest najlepszy moment na to, by to zrobić. Na dzień dobry: ogólnomiejska awaria sieci energetycznej.

Mnie zdarzyło się to chwilę po odpaleniu mojego Enkorewa z nowym patchem i DLC. Zaferowany faktem, że mogę porozmieszczać wokół postojów taksówek, nie zauważyłem, że nagle pół mapy mruga mi ikonkami braku zasilania w gniazdkach. „Co u licha?!", zakląłem szpetnie, przeglądając zakładki budżetu, gdzie wszystko było w jak najlepszym porządku. Nagle po prostu wcięło połowę prądu w mieście. Dopiero gdy powylażyłem wszystkie filtry, okazało się, że zwyczajnie zapadła noc i kolektory słoneczne zasilające metropolię chwilowo przestały działać. Na gwałt zbudowałem elektrownię atomową (żeby tylko tak u nas można było...), ustawiłem odpowiednio inne, podzielone na czas dnia i nocy suwaki budżetu i zabrałem się do dalszego ogarniania nowości. Wśród tych ostatnich zaskakująco wiele jest darmowych – w tym bodaj najważniejsza, czyli cykl dobowy (przy czym, jakby trzymać się ściśle kalendarza, owa doba trwa tutaj parę miesięcy). To **ukłon w stronę m.in. twórców modów**, których kreacje będą pasowały zarówno do kopii z zakupionym dodatkiem, jak i „waniliowych”. Wraz z tym wszystkim zmienił się sposób oświetlania terenu, a co za tym idzie, kolorystyka gry – w dzień barwy są zdecydowanie cieplejsze i przyjemniejsze dla oka niż do tej pory. W nocy zaś miasteczka ślicznie rozświetla się latarniami, neonami i kogutami straży pożarnej pędzącej do pożaru.

Za 64 złote **dodatkowo** dostajemy wspomniane taksówki, **nabrzędne atrakcje turystyczne** („niebieskim” strefom wokół nich można nadać specjalizację hotelarską), a także kolejne przepisy np. zakazujące ruchu ciężarowego w nocy czy nadające danej dzielnicy status starego miasta. **Pojawiły się również więzienia i ich lokatorzy**, choć wciąż uważam, że zbyt łatwo w grze zapanować nad przestępczością. After Dark nie jest tym samym żadną rewolucją – czyni Cities: Skylines „jeszcze bardziej kompletnym” city builderem. Tylko i aż.

PS: Ocena obok dotyczy samego dodatku. Gra jako całość wciąż zasługuje na 8+.

Zmieniona kolorystyka tchneła w grę nowe życie.



OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 7

WIDEO 8

AUDIO 7

cykl dobowy w darmowym patchu

nowe budynki, taksówki i takie tam

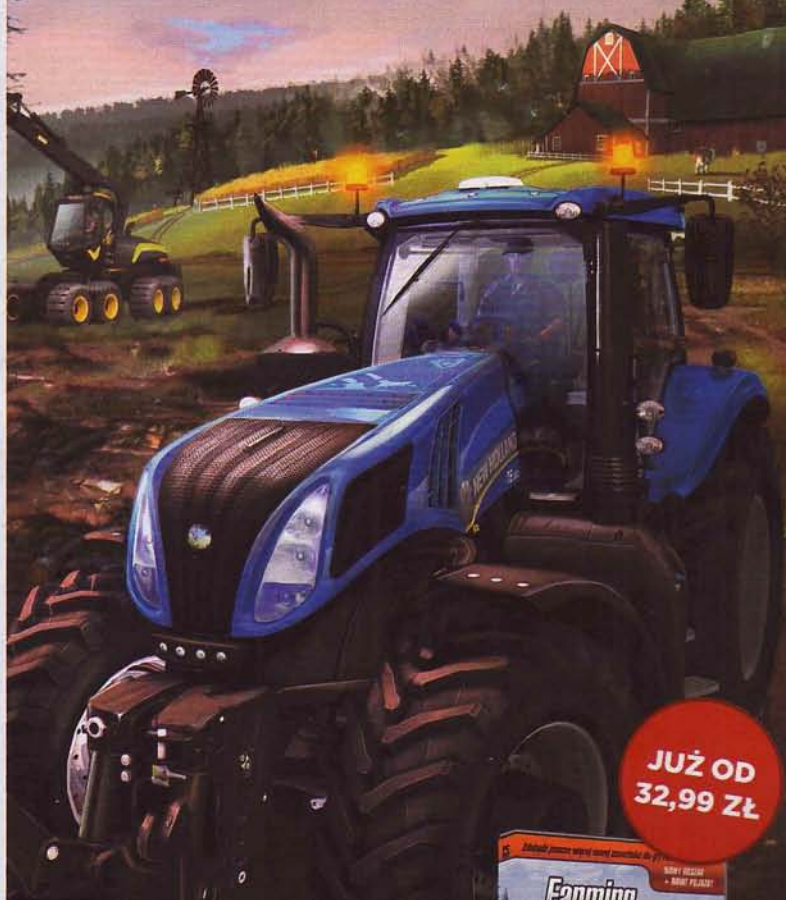
nic prawdziwie rewolucyjnego

ZŁOTA EDYCJA

PEŁNA WERSJA GRY + NOWY OBSZAR + NOWE POJAZDY

Farming Simulator 15

ZŁOTA EDYCJA



JUŻ OD 32,99 ZŁ

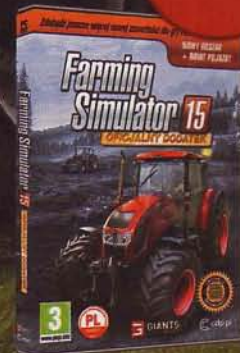
W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ

OFICJALNY DODATEK

PREMIERA 29.10.2015



www.pegi.info



GIANTS SOFTWARE **cdp.pl**

© 2015 GIANTS Software GmbH. Wydawca i dystrybutor: GIANTS Software oraz jego logo to znaki handlowe lub zarejestrowane znaki handlowe GIANTS Software. Wszystkie prawa zastrzeżone. Maszyny i sprzęt rolniczy w grze mogą zawierać znaki handlowe lub materiały chronione prawami autorskimi ich właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone. Maszyny i sprzęt rolniczy w grze mogą być różne od prototypów pod względem kształtu, kolorystyki i detali.

ZAMÓW Z DARMOWĄ DOSTAWĄ W **cdp.pl**

PEGI

16

➤ PRODUCENT: BUNGIE

➤ DYSTRYBUTOR: CDPPL

➤ CENA: 180 zł (PS3, X360), 209 zł (PS4, XBO)

➤ WERSJA PL: BRAK

➤ MULTI: DO 6 OSÓB

➤ GRAŁIŚMY NA: XBO

➤ DEMO: BRAK

➤ GATUNEK: FPS/MMORPG

DESTINY

THE TAKEN KING



Porządkuje inwentarz: gem

Tak naprawdę to świętująca pierwszą rocznicę Destiny nie jest wcale moim przeznaczeniem. Lubię ją wprawdzie i wracam do niej w miarę regularnie, ale nie stała się nigdy „tą jedyną”. Sytuację miał zmienić dopiero najnowszy dodatek do niej – The Taken King.

The Taken King to trzecie już rozszerzenie tego wielokubietowego FPS-a z elementami MMORPG. Dwa poprzednie, *The Dark Below* oraz *House of Wolves*, stanowiły, mówiąc wprost, poważny zawód dla graczy, którzy jak ja w Destiny szukali przede wszystkim epickiej space opery. W praktyce stworzono je dla wąskiej grupy „rajdownców”, którzy gotowi byli uparcie „milić” te same lokacje, licząc na lepszy łup czy walutę na zakup tegoż. *The Taken King* jednak miał być nową jakością rozgrywki – w końcu prawdziwie fabularnym rozwinięciem historii ostatniej nadziei ludzkości – Strażników. Nie tylko kolejnym krokiem na drodze do ideału, ale nową drogą samą w sobie.

Co po Crocie

Istotnie, pierwsze chwile po uruchomieniu Destiny z tym dodatkiem zdają się zwiastować nową erę narracji. Znakomite w stylu blizzardowym intro wyjaśnia, kto tym razem będzie celem i dlaczego. To Oryx, tytułowy *The Taken King*, żądny zemsty po śmierci swego syna – ubijanego setki razy od premiery *The Dark Below* Croty. Pierwsza bitwa flot skończyła się porażką obrońców i teraz wyłącznie od gracza i jego sprzymierzeńców zależy, jak potoczą się losy wojny. Jej historię poznamy nie tylko realizując kolejne misje fabularne, ale także dzięki filmikom łączącym opowieść w całość. Ponadto *The Dark Below* spaja wreszcie postrzępiony kanon Destiny, umieszczając we właściwych miejscach historie i bohaterów *The Dark Below* oraz *House of Wolves*.

➤ Z obawy przed spoilerami wybraliśmy screenshot, na którym *The Taken* są mali i niewyraźni.



➤ Jak zwykle większość misji fabularnych kończy się starciem z bossem.



➤ Titan Sunbreaker włada ognistą mocą słońca.



umiejętności, jak choćby kauteryzacja odnawiająca zdrowie postaci po spaleniu wroga.

Nowe stare

Miłym gestem jest także otwarcie nowej lokacji w świecie gry – flagowego dreadnota Oryksa, „zaparkowanego” w pierścieniu Saturna. Nie da się ukryć jednak, że o ile zmieniła się sceneria, o tyle rozgrywka pozostaje na tym samym poziomie i nowe misje nie są wcale nowe. Wciąż więc sukces zależy głównie od umiejętności wyszukania sobie w miarę bezpiecznego schronienia, pozwalającego odnowić tarczę przed kolejną próbą napompowania wroga czy hordy pociskami. Nawet tempo pozostaje podobne i w większości zadań trzeba przeżyć kulminacyjne starcie z bossem i jego świtą. Naturalnie misje można powtarzać, jest też osobny tryb patrolu dla całego dreadnota, pozwalający aktywować losowe zdarzenia i bossów.

Prócz tego *The Taken King* to typowy patch. Wprowadza kilka nowości: choćby trzeci w grze „raj” dla sześciuosobowej grupy – *King's Fall* – czy siedem map oraz trzy tryby gry PvP. Porządkuje też nieco cały pierwszoroczny bałagan, czego symbolem jest zastąpienie wszystkich linii dialogowych Ghosta, którym odtąd będzie Nolan North. **Zasadniczo jednak Destiny to wciąż ten sam powtarzalny „generator losowego łupu” co wcześniej, tyle że z większą ilością fabuły pomiędzy.** *The Taken King* to dobra okazja, by wejść w świat grindu (daje opcję autoawansu do 25 poziomu postaci), obawiam się jednak, że to wciąż za mało, by stać się „tą jedyną”. **[CDA]**

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ

WIDEO

AUDIO

■ najlepsze Destiny w historii
■ sporo zmian w dobrym kierunku

■ wysoka cena samego dodatku
■ to wciąż to samo Destiny

➤ PEGI 12
 ➤ PRODUCENT: HARMONIX
 ➤ DYSTRYBUTOR: MAD CATZ
 ➤ CENA: 600 ZŁ (ZESTAW Z GITARĄ)
 ➤ WERSJA PL: BRAK
 ➤ MULTI: DO 4 OSÓB

➤ GRALISMY NA: PS4
 ➤ DEMO: BRAK

➤ GATUNEK: MUZYCZNA

ROCKBAND 4

■ Grali rocka: **Banda i Wanda (i Papkin)**

Choćbyśmy mieli wyklikiwać odrzuty z pośmiertnego albumu przebrzmiałej gwiazdy armeńskiego synthpopu, coverującej ludowe pieśni pogrzebowe z przełomu XV i XVI stulecia, Rock Band wciąż będzie na imprezach arcygrywalny. Ale gdy już ulotnią się i znajomi, i procenty, nie ma się ochoty na bis.

Formuła, rozwijana sukcesywnie przez dwanaście (!) części Gitarowego herosa i osiem Rockowych zespołów, zdążyła się już ogrzać, wytrzeć, a niektórzy złośliwcy (w tym EA, które swą głośną serię zwyczajnie zarzuciło) twierdzą nawet, że zetrzeć. Harmonix nie składa wesołych walczyko uwagę publikę kilkomina nowalijkami. Sęk w tym, że zmiany to mocno naskórkowe, a przygrywająca im playlista pachnie muzycznymi dożynkami.

The Boys Are Back in Town

Gra częstuje nas 65 piosenkami. To niedużo. I to zarówno na tle poprzedniczek, jak i konkurencyjnego Guitar Hero Live. A chociaż de gustibus non est disputandum, trudno nie odnieść wrażenia, że tym razem negocjatorzy Harmonix mieli problem ze zdobyciem atrakcyjnych licencji (zwłaszcza mając w pamięci delacje, jakie płynęły nam z głośników przy „trójce”). Mało tu charakterystycznych dla serii hard rocka/heavy metalu, a gdy już pojawia się taki Ozzy, to ze średnio znanym „Miracle Manem”, kiedy natomiast scenę atakują Judasi, to z „Halls of Valhalla”, nawet nie-singlem z ostatniej płyty, która #nikogo.

Nie przeczę, jest różnorodnie (choć niech mi ktoś wytłumaczy, co tutaj robi Mark Ronson, przy którego „Uptown Funk” macamy plastikowe wiosło rzadziej niż solowy Ronson platynowe płyty?!), a nacisk na nowe

zespoły i/lub mniej znane kawałki, a nie Nieśmiertelnych Klasyków i Rockowe Hymny, pozwala uraczyć małżonki odrobiną świeżości. Zresztą – w sumie jest możliwość zapuszczenia na prywatkach hiciarów, bo też czwarty Rock Band to nie tylko „gra” per se, ale muzyczna platforma, na jaką możemy pobrać 1700 piosenek z poprzednich odsłon. O przepraszam... napisałem „pobrać”? Oczywiście miałem na myśli „kupić po 2 dolary od sztuki”.

Judas Rising

Koncertując w rytmie rocka i rolli, chwytamy za znajome instrumenty (gra jest kompatybilna z większością gitar i perkusji sprezentowanych na okoliczność minionych GH i RB) lub też robimy użytek z pachnących świeżością zabawek od technicznych z Mad Catz (bez których oficjalnie tytułu w Polsce nie kupimy). Jednak największe „tań” wrywa z gardła nie niby-nowy ekwipunek, ale możliwość wykrzesania nań solówki. Podczas niektórych kawałków ekranowy gryf zaczyna mienić się tęczyowymi kolorami, a gitarowy bóg in spe musi to walić w losowe guziorzy z szybkością Yngwiego Malmsteena, to klikać nieważne co, ale rytmicznie, to szybciej przesunąć rękę w górę gryfu, na drugi zestaw przycisków. Na podobne perwersje mogą sobie pozwolić perkusiści

i wokaliści (w trybach hard i expert nie każe się ich za improwizację). Natomiast basiści... no... ten...

Pewien lifting przeszła kampania, jaka częstuje nas teraz „wyborami moralnymi” (ale takimi z gatunku: czy wyruszać w trasę, lepiej kupić taniego vana, jaki zapewni nam więcej pieniędzy, czy też dać się

Trzeba wiedzieć, kiedy ze sceny zejść.

wozić wujkowi Staszкови z Sieradza, który uszyje zespołowi dodatkowe stroje). Buńczucznie zapowiadana „żywo reagująca publiczność” nie wychodzi poza kategorię ciekawostki. Owszem, plastikowe łebki proszą niekiedy o modyfikację setlisty, ale... to w zasadzie tyle.

Big in Japan

Istnieje w muzyce rozrywkowej pewna utarta praktyka. Gdy artysta przestaje zdobywać Himalaje list sprzedaży i zaczyna łapać zadyszkę nawet podczas ataku na sprzedażowy Beskid Wysoki, kiedy niedawny bóg rock’n’rolla wyhoduje piwny bandzioch, a księżniczkę popu zastępuje koleżanka o pełniejszym biuście i obfitszym derrière, należy wyprawić wykonawcę na trasę po Japonii. Bo też tam fani są ciut wierniejsi i zawsze można dorobić sobie do muzycznej emerytury. Patrząc na kondycję Rock Banda 4, pragnę rzec niedysięszemu bożyszczu: sayōnara.

[CDA]

OCENA

6+

GRYwalność 7
 VIDEO 6
 AUDIO 7

to wciąż Rock Band!
 zmiany są kosmetyczne, ale całkiem udane

niespecjalna setlista
 zdecydowanie zbyt zachowawcza (zwłaszcza na tle GH Live)

graficznie nie wykorzystuje potencjału nowych konsol

➤ Zespół Papkin & Prawilna Monobrew na pierwszym koncercie (na promującą trasę zdjęcie załapał się także Cross).

➤ Gwiazdorzy remiz koncertują w składzie: Wygenerowany Przez Grę Basista (piwo), Cross (wino) i Papkin (multiinstrumentalista).

➤ Podobnie jak frontman Nirvany również lider Prawilnej Monobrewi jest zdrowo postrzelony.

PEGI



► PRODUCENT: SKYSHINE
► DYSTRYBUTOR: NP STEAM
► CENA: OK. 84 ZŁ (20 €)
► WERSJA PL: BRAK
► MULTI: BRAK

► DEMO: BRAK
► PC: WIN XP/7/8, CPU DOWOLNE,
2 GB RAM, GRAFIKA DOWOLNA

► GATUNEK: STRATEGICZNA/TAKTYCZNA

SKYSHINE'S BEDLAM

Wymiotuje kwasem: **9kier**

Skagopodobny mutant rzygający kwasem, wyrośnięty rewolwerowiec kowboj, cyborgi, sztuczna inteligencja i wszelkiej maści pustynni popaprańcy spotykani na długiej drodze do Aztec City. Dlaczego więc Bedlam mnie nie porwało?

Ma wszystko to, co lubię – niepoważną konwencję, głupawe monologi, **wysoki poziom trudności i interesujący styl graficzny** – ale po paru przejażdżkach do legendarnego Miasta Azteków niespecjalnie mnie tam ciągnie. Twórcy Bedlam nie wycisnęli wszystkich soków ze zmodyfikowanego silnika Banner Sagi, przez co ich gra nie błyszczy ani podczas turowych potyczek, ani w czasie wydarzeń fabularnych.

Król Viscera nie jest prawdziwym królem

Mechanika przypomina tytuł Stoic, tyle że zamiast karawaną podróżujesz się toporny Boneshaker albo jakiś inny pojazd, jeśli zdołasz go odblokować. Najbardziej kozacki jest Gargantox, czyli olbrzymi robal, którego dostaliśmy w prezencie od króla mutantów za przyprowadzenie jego miłości do domu. Nawet ten wyposażony w kolczasty pancerz, kilkuoiki stworzywa podczas podróży paliwo, a załoga żyje, żeby żyć. Mięcho, olej napędowy, populacja, energia – w Bedlam niewiele więcej cię obchodzi, więc płądrujesz, handlujesz, zabijasz, by utrzymać jena sensownym poziomie, a ostatecznie dotrzeć do Aztec City. Przynajmniej tak myślisz na początku, potem okazuje się, że gra polega de facto na jeździe w tę i z powrotem dla wykrcenia możliwie najwyższego wyniku. (Chyba że grasz na łatwym, wtedy po dojechaniu do miasta legendy zostajesz z bagażnikiem pełnym zasobów i „game over” na ekranie).

Za każdym razem, gdy wybierasz na losowo generowanej mapie światą główną lub

poboczną lokację, masz zielono na ciemnym napisane, ile czego zużyjesz, i szansę zastanowić się, czy możesz sobie pozwolić na wyprawę do tych wszystkich wykrzykników. Z drugiej strony w potencjalnych magazynach czy innych obozach da się znaleźć konserwy, kanistry lub energię wykorzystywaną do rozwijania spycharki czy stosowania w trakcie starć broni i ulepszeń (nuke, leczenie, niewidzialność, tarcze, elektryczna gilotyna, takie tam).

A właśnie, że jest!

Bedlam nie podbiło mojego serca ze względu na zbytnią prostotę. **Twórcy nie silą się na prawdziwą fabułę**, opisy wydarzeń to minimalistyczne, powtarzalne blachy tekstu z decyzjami do podjęcia, czasem opatrzone grafiką przedstawiającą jakąś postać. System walki to dwie współdzielone akcje na turę, które można przeznaczyć na ruch, atak czy użycie broni z pojazdu, plus szcztakowa mechanika osłon, zza których nie da się strzelać. Przypisani do czterech klas bohaterowie nie mają ani ataków obszarowych, ani żadnych specjalnych zdolności i różnią się jedynie ilością zdrowia, zasięgiem ruchu i ataku oraz tym, że rewolwerowiec oddaje, gdy przyjmie śrut na klatę. Upgrade’y spycharki to zaledwie cztery skille, każdy po pięć poziomów, dotyczące leczenia jednostek i coraz efektywniejszego korzystania z zasobów. Jeśli porówna się to z Banner Sagą, w której

byli i przedmioty, i talenty z tzw. twardym CC, i punkty renomy, i handel, a do tego jeszcze rozkręcająca się historia, **Bedlam prezentuje się biednie**.

Nie powiem jednak, że zabawa nie sprawiała mi przyjemności. Ze względu na wysoki stopień trudności nawet na normalnym poziomie (poniżej jest łatwy, powyżej bedlam) trzeba podczas trzymających w napięciu potyczek dwoić się i troić. Postacie – niektóre będące w ekipie od początku, inne zwerbowane po drodze – giną łatwo i bez fanfar. Cieszę się, że w pierwszym patchu podniesiono zdrowie deadeye’a o 1 punkt, bo gdy snajper osiąga rangę weterana, osłaniany przez kolegów potrafi sam wybić większość przeciwników. Z czasem przekonałam się do krótkodystansowych, ale umiających przyłożyć gości z shotgunami, a także do żywotnych tanków, bo potrafią daleko pobiec i mogą zebrać rozstawione po mapie surowce. Podobają mi się to, że po pokonaniu elitarniej jednostki zajmującej cztery kratki zasila ona później szeregi gracza i że bohaterowie levelują chyba w nieskończoność – świeżaki już po trzech zabójstwach osiągają stopień weterana i dostają biały kostium.

Tym bardziej szkoda, że tytułowi brakuje szlifów. W chwili pisania tego tekstu **gracze jak jeden mąż narzekają na zawieszenie się gry po zjechaniu do Bysantium i brak autozapisu po bitwie**, a mnie dodatkowo wkurzało to, że po powrocie do gry po przerwie znikały punkty z lokacjami pobocznymi. Plus jest taki, że Skyshine na bieżąco zbiera feedback, poprawia błędy i balansuje swój debiutancki projekt, więc kiedy to czytasz, powinno być już cacy. **ICDAI**

SKYSHINE'S BEDLAM

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 7
AUDIO 7

■ pomiała graczem od pierwszej walki
■ przyjemna oprawa
■ niepoważna stylistyka postapo
■ spora, losowo generowana mapa

■ w wielu miejscach zbyttno uproszczona
■ nie da się strzelać zza osłon
■ powtarzalne wydarzenia



PLATFORMY: PC, AND, IOS
PRODUCENT: INKLE
DYSTRYBUTOR: NP STEAM
CENA: OK. 37 ZŁ (PC), 16 ZŁ (AND), OK. 19 ZŁ (5 \$, IOS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GATUNEK: PRZYGODOWA

80 DAYS

arrives today

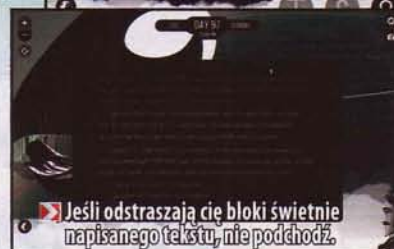
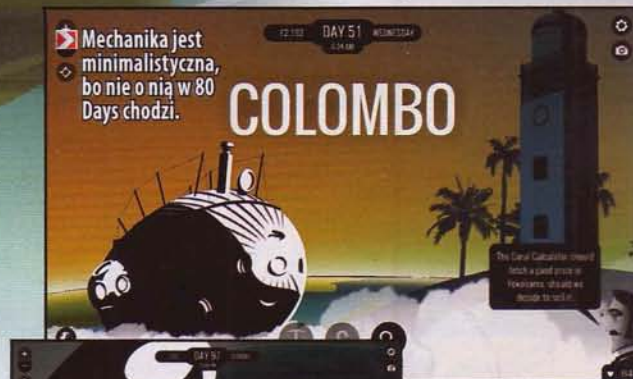
Jeśli wybiera się w podróż, wybiera się w podróż długą: **9kier**

Po raz pierwszy ukończyłam 80 Days na tablecie, leżąc na koi w trakcie pobytu na żaglach. Zgarnęłam wtedy fortunę z zakładu „w 80 dni dookoła świata” po niemal sześćdziesięciu, prac na wschód od Londynu, przez Warszawę i Moskwę, a potem Azję i – przekroczywszy Pacyfik – USA.

Tym razem postanowiłam ruszyć na południe, przez Afrykę, i nie przejmując się zbytnio tykającym zegarem, niespiesznie eksplorować wschodni brzeg Czarного Лądu. Wkrótce zostałam zaproszona na morską ekspedycję mającą na celu ułapanie znajdującego się ponoć w głębinach potwora. I choć wcieliłam się w tę samą postać – sługę Phileasa Foggę – tym razem mój Obieżyświat był inny. Zamiast szlajać się po portach, slumsach, barach czy centrach miast spędzał większość czasu w ukryciu – pod pokładem, przy stoliku pod ścianą, w hotelu i innych miejscach, które nie przyciągają ciekawskich oczu – dbając o wygodę swojego chlebodawcy i odzywając się raczej zdawkowo. Podczas trzygodzinnej podróży na PC przeżyliśmy razem tyle, że w jej połowie Passepartout mógł nazwać Foggę swoim przyjacielem. W konsekwencji tych wszystkich przygód, zmian

planów i rozmaitych wypadków nasz wyjazd trwał nie 80, ale 116 dni. Słowem: przegraliśmy zakład. Tyle że było warto.

Na przygotowanej przez Inkle mapie świata zaznaczono dziesiątki miejsc, rozsypanych po różnych kontynentach lokacji, z których każda kryje potencjalnie interesujące widoki, spotkania, historie, zwroty akcji. **Narracja, która stanowi jeden z dwóch filarów zabawy, jest dopracowana w najdrobniejszych detalach.** Bogate, wyraziste opisy, godne dżentelmena, wymuskane dialogi – ten, kto nazwie 80 Days przygodówką tekstową, wcale się nie pomyli. Mechanika, w rodzaju ilości zdrowia Foggę, nabywania i sprzedaży bagażu w zależności od klimatu i trasy, zarządzania gotówką czy – to drugi filar – wybierania kolejnych celów podróży, jest prosta i ograniczona do minimum, podobnie jak oprawa. Sednem jest



fabuła, która sprawia, że przygody Obieżyświata odczuwa się jak własne, głównie dlatego, że to od decyzji gracza zależy, co wydarzy się dalej. Czy wyda terrorystę, czy skrytykuje damę, która oszukuje w kartach, w obecności reszty towarzystwa? Jak zareaguje, będąc świadkiem morderstwa? Już w takich sytuacjach gra zachęca do powtarzania, a przecież jest tyle tras, jakimi można podążyć, tyle ludzi, których można poznać, tyle miast, które da się zwiedzić. Cytując Bilbo: „Przygody! To znaczy: nieprzyjemności, zburzony spokój, brak wygod. Przez takie rzeczy można się spóźnić na obiad”. **ICDAI**



16

PLATFORMY: PC, PS4
PRODUCENT: ARROWHEAD GAME STUDIOS
DYSTRYBUTOR: STEAM, PSN

GATUNEK: HACK'N'SLASH

GAUNTLET SLAYER EDITION

(Zdanie przed ksywką znajdziecie w płatnym DLC): **Papkin**

Zabójcza edycja nie zarzuca bezpretensjonalnej grywalności oryginału, ale gracz i tak może przejawiać wobec niej mordercze skłonności. Nie dziwota, bo Gauntlet nie byłby Gauntletem, gdyby – jak jego automatowi antenaci – nie starał się wyciągnąć od nas kilku dodatkowych monet.

Wydanie Slayer Edition uzasadniała chęć (skądinąd biznesowo racjonalna) przedstawienia hack'n'slasha Arrowhead właścicielom PS4. Ale z reedycji, paradoksalnie, powinni cieszyć się zwłaszcza pecetowcy, którzy mają w steamowej bibliotece oryginał – oni nie zapłacą za nową zawartość złamanej złotówki.

Na okoliczność ponownego debiutu twórcy naoliwili niektóre mechanizmy tej i tak już w 2014 nieźle funkcjonującej maszyny i dołożyli do niej trochę trybów. Najważniejszymi są – co – nowe tryby, a konkretniej: bez końca, generujący Bez Końca™ ciągi pomieszczeń i Bez Końca™ zasiedlający je potworami oraz nowo otwarte koloseum, w którym da się wygrać łaski, głowy i peleryny w codziennych wyzwaniach. Do wychwylenia części

zmian trzeba wyposażać się w mikroskop (modyfikacje w balansie, nowe osiągnięcia, przerwanie pępowiny łączącej liczbę ubitych potworów z późniejszymi nagrodami w złocie), ale większość nowinek da się wychwycić nieuzbrojonym okiem (dodatkowe potwory i umiejętności, opcje personalizacji naszego grywalnego „ja”).

W ubiegłym roku Arrowhead nie wspięło się może na hack'n'slashowy Olimp, ale dostarczyło na nasze dyski **przyjemne, dynamiczne, nastawione na co-opa grywalne procedurally generowanymi lochami, hordami bestii, wielkimi bossami i klasyczną obsadą herosów (barbarzyńca, czarodzieja, walkiria, elfi łucznika).** I to wszystko wciąż tu jest. Wobec pewnego braku muszę jednak – wzorem Phoenixa Wrighta – zakrzyknąć



...ani możliwości zostania Aniołem Śmierci.

donośne „OBJECTION!”. Dodana w DLC postać (zresztą nader przyjemna w obejrzeniu), nekromantka Lilith, stawia się w lochach tylko, jeżeli przekupimy ją, płacąc nadprogramowe dwadzieścia złotych, słowem... jedną czwartą ceny gry! Oczywiście chłopcy pecetowcy nie powinni kłaść się Rejtanem, w końcu oni dostają odświeżenie za darmo... **ale nie jestem w stanie zrozumieć, dlaczego właściciele PS4, którzy mieli przecież otrzymać całą zawartość dodatkową, muszą głębiej zaglądać w portfele.** Szkoda też, że – mimo poprawionej oprawy – Gauntlet wciąż nie ma szans, by stanąć w pierwszym szeregu (a już za ponowne katowanie bębenków motywem przewodnim należy się autorom Magicki chłosta). Ale dość kręcenia nosem – dzięki dodatkom znajoma rękawica leży jeszcze lepiej! **ICDAI**



> PEGI



> PRODUCENT: PENCIL TEST STUDIOS
 > DYSTRYBUTOR: NP STEAM
 > CENA: OK. 106 ZŁ (25 €, PC), NA RAZIE BRAK (PS4)
 > WERSJA PL: NAPISY
 > MULTI: BRAK

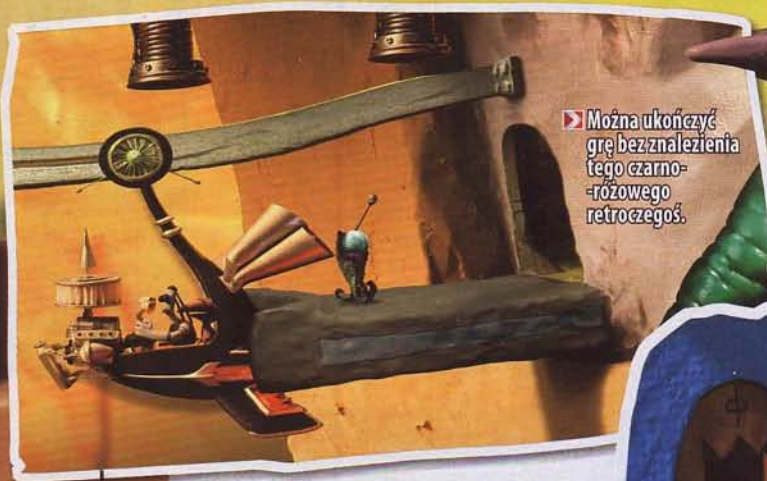
> GRAŁIŚMY NA: PC
 > DEMO: BRAK
 > PC: WIN XP/VISTA/7/8, CPU DOWOLNY, 2 GB RAM, GRAFIKA DOWOLNA

> GATUNEK: PRZYGODOWA

Armikrog.

■ Bardzo lubi, ale nie kocha: **9kier**

Nie wierzyłam w to, że Armikrog będzie kolejnym wybitnym dzieckiem Pencil Test i że developerom, którzy niegdyś powołali do życia niezgrabnego Klaymena, uda się ponownie przywołać magię Neverhooda. Moje obawy były słuszne, ale tylko częściowo.



Można ukończyć grę bez znalezienia tego czarno-
-różowego retroczegosia.



Mój arcywrog – wielki jak byk symbol na ścianie, co do którego nie wiedziałam, że jest interaktywny.

Takie projekty udają się rzadko, i to nie tylko na gromym poletku. A jednak twórcy robią to nieustannie, a potem mierzą się z zalewem krytyki – nawet niekoniecznie dlatego, że ich dzieło nie dorasta oryginałowi do pięt, ale dlatego, że stworzenie czegoś nowego to w pewnym sensie atak na sentyment odbiorców. Gracze nie pamiętają tego, jak koszmarnie powolny był Klaymen – ba, sama nie pamiętałam, póki nie obejrzałam gameplayu – bo w ich wszechświecie Neverhood jest często synonimem dzieciństwa, fantastycznych wspomnień i beztrojskiej zabawy. W moim też.

Potatoes

Nie będę nawet próbować oddzielania obu gier grubą kreską, bo to niewykonalne. **Developerzy czują Neverhooda jak nikotynę.** Widać to w zagadkach, które znacznie częściej bazują na spostrzegawczości niż na logice – powracają łamigłówki wymagające użycia notesu, związane z oświetleniem, zauważaniem rozmaitych symboli i przesuwaniem obiektów. Widać to w projektach poziomów. W Armikrogu nie da się wprowadzić poglądając przez okno(*) – poza pierwszą lokacją – ale podoba mi się to, że niczym w Neverhoodzie czasem widać z daleka inny fragment mapy i rzeczywiście czuć, że tytułowa twierdza nie jest tylko zlepkiem lokacji, lecz ściśle powiązany ekosystemem. Umiejętny level design jest tu podwójnie istotny,

bo nie pozostawia wątpliwości co do interaktywności obiektów. To ważne, bo – co mnie ucieszyło – niczym w poprzedniku kursor nie zmienia się, kiedy przejeżdżasz nim po dających się podnieść czy wykorzystać przedmiotach, nie da się też kliknąć spacji, by te elementy podświetlić. Jesteś zdany na siebie i posąg z tajemniczymi podpowiedziami, co specjalnie nie przeszkadza, bo trudność łamigłówek jest odpowiednio wyważona i jeśli się gdzieś zatniesz, to na pewno nie przez wredotę projektantów.

Neverhoodowy rodowód Pencil Test widać naturalnie w grafice, największym moim zdaniem atutem gry, bo **Armikrog wygląda dokładnie tak, jak zapamiętałam Neverhooda.** (W rzeczywistości wygląda znacznie lepiej, ale wspomnienia robią swoje.) Ukształtowana przez palce model inna, na której da się zauważyć ślady miętoszenia, prezentuje się rewelacyjnie, zwłaszcza że nie ma interfejsu. A choć gra ona pierwsze skrzypce, nie należy zapominać o całym szeregu innych substancji, które wykorzystano – od mchu i trawy, przez szkło, po włochate materiały.

Towarzysz głównego bohatera, gadający pies Dziub-Dziub, podskakuje mu pod nogami, a jego pan jest ładnie animowany. Paradoksalnie jedyny dysonans wizualny, jaki odczułam, wiązała się z kontrastem pomiędzy zrobionym w technice poklatkowej, „rwany” chodem Tommynauta a sytuacjami, w której pchał coś lub wciągał się na macce ośmiornicy na inny poziom – bo wtedy było zwyczajnie zbyt płynnie.

Tomatoes

Specjalnie nie pisałam jeszcze słowa o fabule, bo też nie bardzo jest co chwalić. Pencil Test poszło we współczesny trend i uczyniło z duetu kosmicznych podróżników typowych bohaterów, nie dając graczowi nawet możliwości wybrania zakończenia. Całość otwiera jedna z najgorszych cutscenek w historii przygodówek (z tan-detnym wyśpiwaniem „Armikrog!”), wyjaśniająca, że celem Tommynauta i Dziub-Dziuba jest znalezienie źródła

OCENA **4**


Wystawiam siódmkę z plusem, ale nie zamiatam problemów pod dywan.

Okiem Papkina



Nie przeszedłem Armikroga. Ja Armikroga wymęczyłem. Rzecz sprawia wrażenie, jakby jej autorzy przez ostatnich 20 lat nie tyle nie stworzyli żadnej gry, ile w żadną grę nie grali. Dyskusyjne wykonanie (toporne poruszanie się, szokująco byle jakie menu, jakość nagrań rodem z jaskini Lascaux) to jeszcze małe miki. Sęk w tym, że Armikrog rozpaczliwie stara się wciągnąć w płuć wczorajsze powietrze. A jest to powietrze zatęchłe, jeśli nie morowe. Tytuł nie otrząsa się z minimalizmu i nieinteraktywności Neverhooda, które na dwie dekady później po prostu męczą. On się z nimi wręcz obnosi. Podczas zabawy nawet nie zadrzą wam kąciki ust (nie wspominając już o rechocie, jaki prowokowały pewna ucieczka rodem z „Benny’ego Hilla” i pewne zderzenie z muchomorem). Produkcja zbyt często testuje spostrzegawczość (całkiem serio – to przygodówka o robieniu screenów pomieszczeń), jest nazbyt krótka i – przede wszystkim – wewnątrz pustą. Zresztą, wyzywam was! Opowiedzcie mi, proszę, o czym jest Armikrog.

energii, z którą jest krucho na ich planecie. Później wskutek katastrofy statku i zabawego spotkania z nieprzyjaznym stworem zostają zamknięci w dziwnym kompleksie, po którym da się przemieszczać za pomocą dziwnych pojazdów. W dodatku dość szybko w ręce gracza – czy raczej do brzucha Tommynauta – trafia... dziecko, którym trzeba się zajmować. Szkoda, że developerzy nie wykorzystali potencjału, jaki się w tym kryje, i zaofiarowali jedynie kilkakrotnie powtórzoną zagadkę z kołysanką, by niemowlaka uciszyć w zamian za zielony kryształ.

Przez większość gry o mialkiej, jak się okazuje, fabule wiadomo niewiele. Później stopniowo wyjaśniają kolejne ośmiornice, pełniące funkcję wind, tyle że robią to w swoim, niezrozumiałym początkowo języku. Co więcej, przez większość gry może porozumiewać się z nimi tylko pies. To zresztą niejedyna rola, jaką odgrywa – potrafi choćby wciskać się do wąskich przejść, obserwując je następnie w negatywie. **Wielka szkoda, że nie wykorzystano potencjału Dziub-Dziuba** – ze względu na charakterystyczny, odpowiednio dobrany i zagrany głos jest znacznie ciekawszy niż jego pan. Miałby szansę skraść widowisko, gdyby nie to, że potraktowano go bardzo

tarza czy legendarnego bekania pod wielkim muchomorem. Pierwsza „właściwa” cutscenka Armikroga – ta, o której mówiłam na początku akapitu – pachnie takim klimatem, ale niestety to raczej niespełniona obietnica. Dobrze chociaż, że **Terry Scott Taylor wykonał niezłą robotę przy ścieżce dźwiękowej** – kompozytor Neverhooda nie popisał się wprawdzie nawet w połowie tak jak kiedyś, ale dzień po ukończeniu gry jego audio nadal chodzi mi trochę po głowie. Niestety jestem zbyt wielką fanką szalonych utworów rodem ze starego gramofonu – które były znakiem rozpoznawczym gry z Klaymenem – że bym na dłużej zatrzymała w pamięci soundtrack Armikroga.

Największym chyba rozczarowaniem było to, że **ukończenie gry zajęło mi zaledwie 8 godzin, z czego zetrzymożecie spokojnie odliczyć** ze względu na dwa długie postoje. W pierwszym przypadku zacięłam się, bo nie sprawdziłam, czy wielki jak wół symbol na ścianie jest interaktywny. W drugim nastąpiło to po części z winy projektantów, bo wychodziłam z pulpitu pewnego urządzenia, gdy tylko słyszałam ruch mechanizmu, a należało odczekać chwilę dłużej, bo dopiero wtedy gra załapywała, że wklepałam odpowiedni kod. Wcale nie wykluczam też, że ten fragment mógł być zabugowany i wskoczył dopiero po wczytaniu gry, bo niestety pod tym względem Armikrogowi daleko jeszcze do wypolerowanego produktu.

And Peas

Nie ma nic gorszego w przygodówce niż niepewność, czy to, że nie możesz ukończyć jakiejś sekwencji, wynika z tego, że robisz coś źle, czy z błędów w kodzie. Jakoś pod koniec gry przestałam ślepo wierzyć developerom, bo **trafiłam na sporo bugów.** Nie

Armikrog jest niezły, ale to nie Neverhood.

instrumentalnie, a dialogi między bohaterami są tak szczątkowe, że można je chyba policzyć na palcach jednej dłoni.

Gravy

To duża strata, zwłaszcza że ten uroczy psiak – który już w pierwszej cutscence połykał skrzydlatego i odlatuje z Tommynautem z łap zabawnego stwora – mógłby wprowadzić do gry większą ilość humoru. Ten ostatni jest oszczędny (to niemięcząca gra językiem lub sporadycznie – jak w przypadku odchodów pod mechanicznymi ptakami – otoczeniem) i nie ma startu do Neverhooda: kaset, dziury, ogólnej nieporadności Klaymena, budowania manekina z dynamitu, ciągnącego się w nieskończoność kory-



Jeśli się zatniesz, posag spróbuję naprowadzić cię na właściwą drogę.

chodzi nawet o drobiazgi – niepasujące lub znikające napisy, wyłączające się efekty dźwiękowe, przygrywanie dwóch utworów naraz czy pies stojący w zamkniętych drzwiach – bo to zdarzyć się może każdej grze, zwłaszcza świeżej po premierze. Chodzi mi o duże rzeczy, takie jak wspomniany mechanizm, który nie chciał się odpalić, czy pewną sekwencję łamigłówek-cutszenek, która postanowiła włączyć się jeszcze raz (zapewne wskutek skryptu odpalonego po ponownym rozwiązaniu innej zagadki). Wystarczy zajrzeć do sieci, by dowiedzieć się, że moje problemy nie wyczerpują tematu bugów. To niedopuszczalne w przypadku gry, która zebrała prawie milion dolarów na Kickstarterze, a już na pewno w przypadku tytułu, którego premiera była nieustannie przekładana.

Narzekam, narzekam, a jednak wystawiam siódmkę z plusem, bo **mimo niedostatków technicznych i słabej fabuły gra naprawdę mnie wciągnęła.** Nawet kiedy się zacięłam i łąziłam po Armikrogu wte i wewte, robiłam to z przyjemnością, bez frustracji lustrując miejscówki milimetr po milimetrze. Ze względu na smakowite zagadki, nawet jeśli niektóre byłyby powtarzalne, bawiłam się lepiej niż przy Broken Age’u. Chciałabym, by następna gra z serii – jeśli kiedykolwiek powstanie – była nie tylko dłuższa i bardziej dopracowana, ale również nieco mroczniejsza, bo Neverhooda pokochałam między innymi za surrealistyczną mieszkankę modeliny i czarnego nieba.

|GDA|

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 7

WIDEO 10

AUDIO 7

piękna grafika

niezłe audio

odpowiednio wymagające, innowacyjne zagadki

granie w nią to przyjemność

zabugowana

krótka

mialka fabularnia

nie wygrywa starcia z Neverhoodem

(*) Nie ma też pierwszoosobowej perspektywy.

➤ PEGI: 
➤ PRODUCENT: TOBY FOX
➤ DYSTRYBUTOR: STEAM
➤ CENA: OK. 42 ZŁ (10 €)
➤ WERSJA PL: BRAK
➤ MULTI: BRAK

➤ DEMO: TAK
➤ PC: WIN XP/VISTA/7/8, CPU DOWOLNY, 2 GB RAM, KARTA ZE 128 MB

➤ GATUNEK: JRPG?



➤ Ten podpis to jest taki długi, że mi się wydaje, że autor nie miał pomysłu i że autor tak go wyprzedłużał, żeby jakoś zamaskować ten swój brak pomysłu, bo to niezbyt pomysłowy autor jest, wydaje się, bynajmniej mnie.



➤ AboveUndertale.



UNDERTALE

... Papkin

Nie umiem zacząć.

Na współpracy z CDA przepędzam już dziesiąty rok (powoli szykuje benefis z gościnnym udziałem Haliny Frąckowiak), ale w konfrontacji z Undertalem czuję się jak uczeń, co to nieśmiało składa linijki szkolnego wypracowania. Gra konfunduje mnie z dwóch powodów: rękami i nogami wzbiera się przed przypięciem jej etykiety i włożeniem do szufladki z napisem „JRPG”. No i jest Dziełem, a nad Dzielami żal ronić słowa. Bo ileżby się recenzent nie napocił przy słownej ekwilibryście, ich wyjątkowości na papier nie przeleje.

Niežność lekkość bytu

Już u swych antycznych korzeni komedia uchodziła za „ten gorszy gatunek dramatu”, a jej artyzm można opiewać przy, ja wiem, książkowym „Świętoszku” czy filmowym „Życie jest piękne”. Tymczasem u podwalin Undertale nie stoi ani zjadliwa krytyka społeczeństwa (jak u Moliere), ani chęć wplecenia dowcipu w tragedię (jak u Benigniego). Gra nie operuje wymyślnym językiem i stroni od pretensji do opowiedzenia Czegoś Wielkiego czy też krycia przekazu za enigmatycznymi tropami.

Stojący za ośmiogodzinną wyprawą koncept sprawia wrażenie przetrwionej papki – potwory i ludzie toczyli przed laty wojnę, w wyniku której bestie podkuliły ogony, zaszyły się w jaskiniach i utworzyły odgrodzone od powierzchni państwo podziemne. Nasz podopieczny trafia do skrytego pod ziemią kompleksu i próbuje się zeń

wydostać. To „gra drogi”, a słabo zarysowany cel jest jedyną nicią konkretną, jakiej możemy się chwycić. Cała reszta to **taniec po szalonym, ale i szalenie błyskotliwym umyśle autora**. W płasach szybko przestają obowiązywać jakiegokolwiek reguły – to produkcja bawi się interfejsem, to każe nam wojować w turach z astygmatyzmem, to pozwala przerwać bitwę z bossem, by zaprosić go na randkę, to poleca nakręcić program o gotowaniu. Że nic nie rozumiem? I bardzo dobrze! Undertale to jeden wielki wic! **Obcowanie z nim jest jak nieustanne raczenie się tymi nielicznymi naprawdę błyskotliwymi wyimkami z Douglasa Adamsa i najbardziej przewrotnymi metaforami Terry'ego Pratchetta**. Niech mnie, to grywalny „Święty Graal” Pythonów!

Kot w stanie czystym

O mechanice napominam dopiero w tym miejscu z prostej przyczyny: jest ona w wyraznym odwróceniu. Gdyby wybatożyć Under-

glowę. I jeszcze odrobinę, żeby ujawnić, iż kradzież nakrycia tejże odbierze mu wolę walki. Ale, ale – dzięki dowcipnym opisom i sporemu zróżnicowaniu niemilców – takie „potyczki” nie pozwalają nudzić nawet zbliżyć się do ekranu. Undertale nie chce topić odbiorcy w grindzie. Zamiast tego pragnie – również na polu walki – wydrzeć mu z piersi donośne ha, ha, hi, hi, hejże hola! Trudność polega tu na tym, że – niezależnie od tego, czy wolimy tłuc we wroga jak w bęben, czy odkrywać, jak tu gagatka podejdzie dialogiem, gdy ten naciera, tytuł częściej nas różnorodnymi minigierkami, kuszącymi shmupowym powabem.

Mimo minimalizmu (a może właśnie dzięki niemu) Undertale bije na głowę Earthbounda, Monkey Island i Psychonautów. Niech mnie, to nie najzabawniejszy tytuł, w jaki grałem w ostatnich latach, ale **najzabawniejszy tytuł, w jaki grałem kiedykolwiek!** A gdy dodam, że scenariusz ujmuje najmocniej, gdy humor idzie w odstawkę, pozwa-

Czy to prawda, że nikt nie czyta takich dużych napisów?

tale'a i odrzucić go z erudycji dialogów i wolt przeciwko byciu grą komputerową, zostanie nam **prościutkie JRPG, z bardzo symboliczną grafiką, jako takimi zagadkami i nader nieskomplikowanym systemem walki**. Ta ostatnia, mimo swej prostoty, potrafi jednak zafrasować. Głównie dlatego, że zamiast atakować, co skutkuje prostą grą rytmiczną, możemy wejść z wrogiem w interakcję i... wytłumaczyć mu, że bicie się po rykach wcale nie jest rozwiązaniem.

Trzeba się nieco napocić, by wykrzyć, że antagonistą wparowujący na pole walki w pięknym kapeluszu, gdy dwukrotnie go zlekceważymy, sam teatralnie odwróci

lając odbiorcy na zachłyśnięcie się nietuzinkowością świata i przerywając kanonadę pierwszorzędnym dowcipom dojmującym smutkiem... Chapeau bas!

Twórczy uwiad

Baśń Toby'ego Foksa weleje wam do serc masę pozytywnych emocji, a jednocześnie pozwoli poczuć się jak Bastian wertujący strony „Niekończącej się opowieści”. Po 10 latach współpracy z CDA nagle poczułem się o dziesięć wiosen młodszy. Znowu byłem nastolatkiem, który żałował przed ekranem prostych, ale potężnych radości. Nie dziwcie się zatem, że nie mam pojęcia, jak opisać ten stan.

[CDA]

UNDERTALE

OCENA

9+

GRYwalność 9
Wideo 6
Audio 9

- absurdalna znakomite humoreski w dialogach
- łamie klisze i przyzwyczajenia
- zróżnicowany, dwugodzinny soundtrack
- w rozpiselowanej opowieści tkwi pewnie piękno
- potrafi i rozbawić, i wzruszyć
- można zaprosić na randkę szkielet
- problemy ze składowaniem przedmiotów
- kiedyś się kończy

Jest nas więcej

Czytając tekst, możecie pomyśleć, że mi odbiło, ale... wcale nie jestem w tej swojej szajbie odosobniony. Zanim uruchomiłem Undertale'a, sam traktowałem jego wysokie oceny (średnia na poziomie 97%) w charakterze dowcipu. Ale choć gra jest żartobliwa, świat zachwycił się nią zupełnie szczerze.

PEGI
 ?
 PRODUCENT: THUNDER LOTUS GAMES
 DYSTRYBUTOR: STEAM
 CENA: OK. 64 ZŁ (15 €)
 WERSJA PL: NAPISY
 MULTI: BRAK

DEMO: BRAK
 PC: WIN 7, CPU 1.8 GHZ, 4 GB RAM,
 GRAFIKA DX10 Z 256 MB

GATUNEK: AKCJA

JOTUN



Pogromca olbrzymów: **CormaC**

Jotun potrzebował zaledwie ośmiu sekund, żeby przekonać mnie do siebie jeszcze przed premierą. Gdy tylko narrator odezwał się w zwiastunie w języku wikingów(*) – jakimś cudem jednocześnie twardym i śpiewnym – nie byłem w stanie stawić grze oporu.

No i nie zawiodłem się ani trochę. Dziełko debiutującego niezależnego studia Thunder Lotus Games jest tak **przepełnione nordycką mitologią**, że z zaskoczeniem przyjąłem informację o miejscu jego narodzin – Mont-realu, a nie Göteborgu czy Kopenhadze. To historia Thory – wojowniczkę (co zrobić...), która miała pecha zginąć nie na polu bitwy, lecz w kipieli wzburzonej przez boginię morza Rán. Odyn zlitował się jednak nad dziewczyną i zamiast skazać ją na haniebne życie po życiu w Helheimie zesłał ją do Ginnungagap, otchłani między światami, skąd wciąż ma szansę trafić do Walhalli, by tam walczyć i ucztować wraz z innymi bohaterami aż po Ragnarök. Musi tylko dowieść swej wartości, pokonując pięciu tytułowych jotunów, czyli olbrzymów.

Miedzy światami

Zanim toporniczka stanie oko w oko z jotunami, musi odszukać w ich krainach runy, przemierzając **zachwycające lokacje zanurzone po czubek głowy w wierzeniach ludów północy**. Odwiedzi Niflheim, gdzie trzeba kryć się przed podmuchami mroźnego wichru, a w skutym lodem jeziorze czai się gigantyczny wąż Jörmungand. Zapuści się w głąb jaskiń, w których karły wykuli potężny młot Thora – Mjöllnir. Wespnie się na koronę łączącego światy gigantycznego drzewa Yggdrasil i przemierzy płataninę jego korzeni. Na północnym niebie wśród burzowych chmur i zory zapali właściwe gwiazdy tak, by utworzyć konstelacje. Przeprowi się przez rzeki lawy, upojnie zielone lasy oraz bagna.

Miałem potężny problem z doбором screenów do tego artykułu, bo najchętniej pokazałbym całą setkę, jaką zrobiłem oczarowany widokami przygotowanymi przez utalentowanych i pomysłowych artystów. **Ręcznie rysowana grafika jest fantastyczna** (choć zdarza się, że coś nie gra z perspek-

tywą lub trudno ocenić, czy gdzieś da się dostać, czy nie) i wraz z oprawą dźwiękową – narracją lejącą miód na uszy i nastrojową muzyką – sprawia, że podróż upływa w magicznej atmosferze cudów i tajemnic.

Sprzyja temu specyficzne tempo rozgrywki. Zdecydowaną **większość czasu spędza się w Jotunie na eksploracji krain** w poszukiwaniu run wymaganych do otwarcia siedzib olbrzymów. Okazja do bitki nadarza się wtedy bardzo rzadko, zagrożenie stanowią zaś trujące opary, błyskawice, spadające ze sklepienia stalaktyty czy atakująca od czasu do czasu gigantyczna fauna, której nie sposób oddać, jak Jörmungand czy orzeł w gałęziach Yggdrasila. Oprócz run w lokacjach kryją się również jabłonie o owocach permanentnie wydłużających pasek życia bohaterki, a także kapliczki bogów, gdzie zdobyć można błogosławieństwa, czyli różnorakie aktywne umiejętności (potężny atak młotem Thora, uzdrowienie, magiczną tarczę itp.). Jotun **nie prowadzi gracza za rękę – udostępnia mapy, ale nie zaznacza na nich pozycji gracza, nie dba też o to, czy i jakie ulepszenia znajdziesz**.

Wincyl!

Warto zgłądzać w każdy zakamarek planszy, bo gdy przyjdzie zmierzyć się z olbrzymem, każda pomoc jest na wagę złota. Podczas walk z bossami Jotun zamienia się w prostą grę akcji i każe polegać na dwóch rodzajach ciosów (szybkim i silnym), uniku oraz bło-



Po lewej widzą państwo sokoła Veðrfölnira siedzącego między oczami gigantycznego orla, który za drobny bakszysz państwa zje.



Apogeuem magiczności gry – zapalenie konstelacji na niebie.



Babciu, a dlaczego macie takie wielkie wszystko?

stawieństwach. Prostą, ale nie łatwą. **Pojedyńki te stanowią wyrazisty kontrast dla niewymagającej eksploracji i potrafią zatrzymać na dłużej**. Przy finałowym starciu miałem ochotę wyć z beznadziejnej wściekłości [jeśli oceniać poziom frustracji CormaCa w tradycyjnej skali (liczba przekleństw na minutę), to było to 8 – dop. Smg]. Nie dość, że jest nie lada wyzwaniem, to jeszcze sam je sobie utrudniłem, przystępując do niego wyposażony w marny zestaw błogosławieństw, bo ze względu na zbliżający się termin druku nie przyłożyłem się należyście do eksploracji.

Sześć godzin, jakie spędziłem z Jotunem, zleciało mi błyskawicznie i naprawdę żałowałem, że żegnam się z wyczarowanym przez Kanadyjczyków światem tak szybko (mając jednak świadomość, że prosta rozgrywka mogłaby nie wystarczyć na dużo dłużej). Gorąco tę grę polecam – nie dość że zachwyca oprawą, czaruje niepowtarzalną atmosferą i zaskakuje skalą przywodzącą na myśl retro-mini-God of War (gabaryty bossów, odjazdy kamery ukazujące rozmach otoczenia), to jeszcze pozwala liźnąć trochę nordyckiej mitologii. Perelka! **[COA]**

(*) No dobra, mój wewnętrzny pedant musi doprecyzować, że językiem mówionym w Jotunie jest islandzki. Pochodzi w prostej linii od staronordyckiego i ze względu na odcięcie wyspy od świata zmienił się tak nieznacznie, że współcześni Islandczycy bez problemu czytają w oryginale sagi sprzed tysiąca lat.

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ

WIDEO

AUDIO

8

8

8

narracja po islandzku
 piękna oprawa
 świetna atmosfera
 wymagające walki z bossami
 pozostawia eksplorację graczowi, nie prowadzi za rękę

chciałoby się więcej czasami coś jest nie tak z perspektywą rysowanych lokacji
 polskie znaki w napisach wyróżniają się krojem

PEGI

16

PRODUCENT: BLUEPOINT GAMES

DEMO: NA PSN

DYSTRYBUTOR: SONY

CENA: 240 ZŁ

WERSJA PL: PEŁNA

MULTI: BRAK

GATUNEK: AKCJA

▶ Jest lepiej już na pierwszy rzut oka (miłość od pierwszego wejrzenia).

▶ Poprawione zostały nie tylko tekstury, ale także geometria i oświetlenie.

▶ Również fabularne filmiki podbito do rozdzielczości Full HD.

▶ Precyzyjniejsze stało się wreszcie sterowanie, w tym strzelanie – ale animacjom przydałyby się dodatkowe klatki.

FORTUNA DRAKE'A • POŚRÓD ZŁODZIEI • OSZUSTWO DRAKE'A

UNCHARTED

KOLEKCJA

NATHANA DRAKE'A

Masteruje remastera: **gem**

Marka Uncharted uniwersalnie uznawana jest za jeden z symboli siódmej generacji konsol. Teraz za sprawą Kolekcji Nathana Drake'a ma szansę stać się wizytówką także generacji siedem plus.

Złośliwostki o „PlayStation 3 Remastered” na bok. Uncharted: Kolekcja Nathana Drake'a to jedno z najlepiej zrealizowanych wznowień w historii. Każda z trzech gier w pakiecie poddana została szeregowi zabiegów upiększających i ujednolajających, dzięki którym mogą pozować na ściance w rozdzielczości 1080p i 60fps-ach (również prerenderowane scenki fabularne). Zyskała na atrakcyjności nawet ta ostatnia – Oszustwo Drake'a z 2011 (tak, to już cztery lata), w której także podbito jakość tekstur

danej pierwotnie w 2007 Fortuny Drake'a. Odpalenie gry na PS3 i PS4 obok siebie każe wierzyć, że stworzono ją od nowa, przerabiając pracownicy nie tylko tekstury i modele, ale i oświetlenie czy efekty specjalne. Dograne zostały także fantastycznie polskie dialogi – Jarosław Boberek w roli Nathana stał się autentycznie niezrównany i naprawdę cieszy mnie, że powróci w Un-

Kolekcja Nathana Drake'a to wymarzony prezent pod choinkę.

i wyglądzono krawędzie, pozbywając się przy tym nieładnych rozmyć w ruchu (możliwe jest wyłączenie ich w opcjach), jak również towarzyszącemu serii od jej początków efektu „przedzierania ekranu”, czyli screen tearingu.

Nie tylko ładniej

Największą różnicę robi to naturalnie w przypadku pierwszej części trylogii, wy-

charted 4. Twórcy z Bluepoint Games starali się nawet poprawić średnio precyzyjne wcześniej sterowanie – zwłaszcza strzelania. Zmniejszona została martwa strefa grzybków i zredukowany lag mechaniczny, dzięki czemu celowanie jest dokładniejsze (na najniższym poziomie wprowadzone zostało także delikatne autocelowanie).

Pozostałe dwie części pakietu – Pośród złodziei i Oszustwo Drake'a – prezentują równie wysoki poziom. W ich przypadku jednak bardziej wyczuwalna jest inna zmiana na lepsze – **znacznie skrócone czasy ładowania poszczególnych etapów czy nawet menu**. To ostatnie, nawiasem mówiąc, zgrabnie łączy trzy gry w jeden pakiet, stanowiąc stylistycznie dopasowaną kłamrę dla całej trylogii. Pojawiły się także nowe

tryby rozgrywki – choćby ten przeznaczony do speedrunningu z zegarem na ekranie. W Kolekcji Nathana Drake'a nieobecny jest jednak tryb multiplayer, ale tak naprawdę niewielu będzie po nim płakać. Szkoda też, że Bluepoint Games nie było w stanie poprawić nieprzekonujących miejscami, bo przerysowanych animacji Nate'a.

Ale i lepiej

Niemniej Uncharted: Kolekcja Nathana Drake'a jako całość stanowi wzorec idei „tworzenia na nowo”, któremu w tym przypadku jest zaskakująco blisko technicznie wyśmienitemu „tworzeniu od nowa”. Nie zdołała wprowadzić przekonać mnie do formuły serii, w której nigdy nie wiem, czy spadające głązy robią tylko klimat, czy rzeczywiście grozi mi restart, ale fani mogą chcieć się z nią zaprzyjaźnić choćby ze względów kolekcjonerskich (trofea). Prawdziwymi szczęściami jednak zdają się ci, którzy dotąd nie mieli okazji zetknąć się z Nathanem Drake'em – tym Indianą Jonesem naszych czasów. Nie będzie lepszej okazji, by nadrobić zaniedbania i przygotować się na pierwszy nowożytny Uncharted – Kres złodzieja, którego premiera odbyć się ma już 18 marca 2016. **ICDAI**

UNCHARTED: KOLEKCJA NATHANA...

OCENA

9

GRYWALNOŚĆ

8

VIDEO

9

AUDIO

9

cała trylogia Uncharted w jednym pakiecie
znakomita jakość remasteringu
polska wersja językowa Fortuny Drake'a

od biedy brak trybu multiplayer (kto dba?)
od biedy cena – prawie dwie i pół słowy

➤ PEGI 12
➤ PRODUCENT: FIRAXIS
➤ DYSTRYBUTOR: CENEGA
➤ CENA: 90 ZŁ
➤ WERSJA PL: NAPISY
➤ MULTI: TAK

➤ DEMO: BRAK
➤ PC: WIN VISTA/7, CPU 2 X 1.8 GHZ,
2 GB RAM, GF 8800 GT/ATI HD 3650

➤ GATUNEK: STRATEGICZNA

SID MEIER'S CIVILIZATION® BEYOND EARTH™ RISING TIDE

■ Szuka międzygwiazdnej rewolucji: **enki**

Ubiegłoroczny szal odkrywania nowych światów minął szybko. Na Steamie w klasyczną „piątkę” gra czternaście razy więcej ludzi niż w Beyond Earth. Nie jestem pewien, czy Rising Tide cokolwiek w tej kwestii zmieni.



Seria Firaxis ma przebogata tradycję związaną z DLC. W przypadku „piątki” małe paczuski z frakcjami, a także dwa duże rozszerzenia subtelnie i umiejętnie rozszerzyły podstawkę, podnosząc jej obecną rangę do genialnego czasopożeracza, z którym równać się w oczach hardkorów mogą najwyżej strategię Paradoxa oparte na silniku Clausewitz. Beyond Earth nie zaznał tak wielkiej chwały, ale i – jeśli trzeba – na to spojrzeć – nie miał na to większych szans. Prowadząc nację poprzez wieki – od czasów czaszki łupanej kamieniem do ery internetowych trolli – dużo bardziej się z nią złączysz niż z pozaziemskim „sponsorem”, czyli mniej lub bardziej stereotypowym ucieleśnieniem pewnych tendencji politycznych i społecznych. Ale co zrobić – winne temu jest całe założenie fabularne, na którym opiera się rozgrywka, i żaden Rising Tide tu nie pomoże, bo rozwija tę ostatnią w bardzo nieinwazyjny i naturalny sposób.

Mokro w piwnicy

Cztery kolejne frakcje zawarte w dodatku przemilczę z powodów podanych powyżej, a obecność dwóch nowych rodzajów światów – mroźnego i pierwotnego – zaznaczą jako coś, co mogłoby trafić do paczuski kosztującej dwa dolary. **Pierwszą prawdziwą nowością są pływające miasta.** Osady

złożone na oceanach nie rozszerzają swoich wpływów przy pomocy kultury, ale za to są ruchome – rozkaz przesunięcia wioski o jedno pole „produkuje” się tak jak zwykły budynek, a gdy jest już po wszystkim, strefa jej wpływów powiększa się o kilka heksów naraz. Jak można się domyślać, dzięki temu łatwo da się dostać do szczególnie przydatnych morskich zasobów, ale równocześnie wystawić miasto na ostrzał ze wszystkich stron naraz. Tym bardziej że cywilizacje otrzymały dostęp do nowych jednostek nawodnych, a ruch na powierzchni (i pod nią) lokalnych akwenów wzrósł do niespotykanych wcześniej poziomów. Fajne to i pomysłowe. Aż szkoda, że nie znalazło się od razu w podstawce. Chrzak, chrzak.

Inne nowości podobają mi się już w mniejszym stopniu. Przebudowano dyplomację przez dorzucenie do niej specjalnego zasobu – waluty potrzebnej przy negocjacjach – a także systemu strachu i respektu jasno i wyraźnie pokazującego, kto nas lubi, a kto nie. Jak dla mnie nieco za bardzo odziera to sferę stosunków międzynarodowych z pewnej aury tajemniczości i niepewności, która towarzyszy jej od, kurna, tysiącleci.

Nie prawica, nie liberal

W Rising Tide umożliwiono również łączenie dwóch z trzech klasycznych cnót i tym

samym produkowanie jednostek hybrydowych. Podobnie jak w przypadku dyplomacji jest to dla mnie taka zmiana dla zmiany – po to, aby przynajmniej wydawało się, że rozgrywka wygląda inaczej niż dotychczas. Z jednej strony pozwala zrobić ideologiczną wolę w połowie gry, z drugiej zaś pozbawia przywódców charakteru. Firaxis znalazło również sposób, by znów wprowadzić do gry artefakty – tym razem wykopywane przez jednostki eksploracyjne i zamiast w muzeach zamykane w laboratoriach naukowych. „Poświęcając” takie znaleziska pojedynczo, można jednocześnie zyskać premię w postaci surowców, ale gdy zmiśkujemy naraz trzy, mamy szansę na dodatkowe bonusy, nawet w postaci całych technologii. To kolejny powód do tego, by jak najwcześniej rozpocząć odkrywanie mapy, lawirując pomiędzy gniazdami lokalnej dzikiej fauny – zarówno na lądzie, jak i na wodzie.

W minirecenzji Beyond Earth rok temu pisałem, że „będę grał w to zapamiętałem”, po czym okazało się, że czasowi, który spędziłem na terraformowaniu odległych ciał niebieskich bliżej do 20 niż 200 godzin, które wyjęła mi z życia „piątka”. Aby to zmienić, Firaxis musiałoby postawić rozgrywkę na głowie, czego Rising Tide nawet nie próbuje.

[CDA]

OCENA

6+

GRYwalność 6

Wideo 7

AUDIO 8

☒ pływające miasta
☒ trochę nowego w dyplomacji
☒ cztery nowe frakcje

☒ nic naprawdę rewolucyjnego
☒ wszystko to mogło być rozdzielone na mniejsze (i tańsze!) paczuski

Star Wars: Uprising

And, iOS | RPG | darmowa (mikrotransakcje)

Uprising to diablopodobne action role-playing osadzone pomiędzy „Powrotem Jedi” a „Przebudzeniem Mocy”. Rozgrywa się w sektorze objętym Żelazną Blokadą lokalnych sił Imperium, jego bohaterami zaś jest rodzeństwo przemysłowców (pleć i wygląd do wyboru), które usiłuje wyrwać się z matni. W praktyce oznacza to realizację parominutowych solowych misji w „bieganie i strzelanie/sieczenie” oraz otwieranie paczek z łupem po ich ukończeniu (śmierć resetuje progres). Do tego jednak dochodzą także rozwój postaci, gromadzenie sprzętu, rozbudowa świąt zwolenników – wszystko, czego trzeba, by action role-playing dobrze spełniało funkcję uzależniacza.

Star Wars: Uprising jest przy tym także zupełnie solidne, jeśli chodzi o mechanikę rozgrywki. Sterowanie jest intuicyjne – aktywacja zdolności specjal-

nych wymaga np. podwójnego pacynięcia w postaci. Sam misje domyślnie nie są trudne, ale można stopniować wyzwanie w zamian za lepszy łup czy komponenty pozwalające ulepszać broń i pancerze już posiadane oraz ulubione. Są też typowe dla gier z FB „podmisje” dla niezależnych zwolenników, których kolekcjonowanie stanowi dodatkową metagrę. Niesamowite w Uprising jest także poczucie rozmachu – bogactwa treści, której wystarczy bez trudu na wiele tygodni. W produkcji istnieją klany (kartele) graczy i wspólne „mielenie” wieloosobowych „rajdów”. Interesujący jest też rzekomy wpływ Sector Battles, które decydują o kierunku rozwoju fabuły i gry – jej lokacji, znajdziek, bonusów.

Na plus Uprising zapisać należy wreszcie trochę sympatyczny styl graficzny, przypominający animowa-

ny serial „Rebels”, i naturalnie cały starwarsowy feeling dzięki oficjalnej muzyce i efektom. Nienachalne są też, jak na grę free-to-play, zakupy w ramach aplikacji. Da się oczywiście bez trudu wydać tysiące złotych na dodatkowe losowania łupu, na szczęście jednak wcale nie trzeba tego robić.

Koniec końców obecnie w moim przypadku to właśnie Uprising odpowiada głównie za rozładowywanie iPada. I jeśli twórcom uda się dotrzymać obietnicy nieustannego rozwoju gry – zachowam ją na dłużej. **[gem]**

OCENA: **8**



Animal Crossing: Happy Home Designer

3DS | edytor? | 130 zł

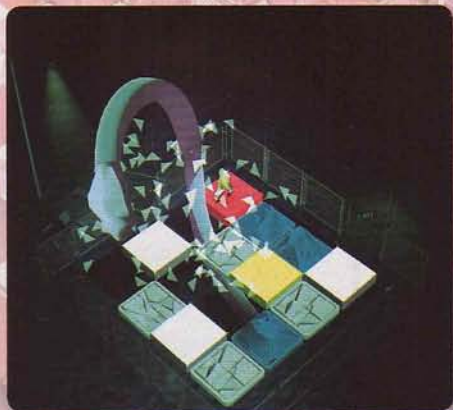
Animal Crossing: New Leaf było... przepraszam: jest grą wybitną. Symulator życia, który bije na głowę dowolne Simsy, a nawet nie próbuje tego robić. Nie ma drugiej takiej produkcji na całym świecie: lekkiej, podszytej zbieractwem kazułowej gry w czasie rzeczywistym, z ponad trzystoma (!) barwnymi postaciami i miliardami linijek tekstu mającego w sobie więcej charakteru niż jakakolwiek przygodówka, w którą graliście w ciągu ostatniego roku. Najlepiej podsumowuje ją negatywna opinia,

którą kiedyś przeczytałem: „Słabe. Pograłem kilka miesięcy i mi się znudziło”. Animal Crossing: New Leaf to coś, czym się żyje, coś, co wpłata się w swój harmonogram – ale nie dlatego, że nam każe, jak niektóre gry mobilne. Dlatego, że sami chcemy wracać. Animal Crossing: Happy Home Designer to zupełnie inna bajka. Nintendo postanowiło zaoszczędzić trochę pieniędzy i na tym samym silniku zbudowało **symulator projektanta wnętrz. Do dyspozycji mamy całą wioskę wraz z jej miesz-**

kańcami, dla których – według podanych przez nich wytycznych – wybieramy i układamy meble, rodzaje podłóg, dywany i wykładziny, tapety i inne elementy wystroju. Jak przystało na Animal Crossing, jest ich MNÓSTWO. Podobnie jak postaci, które po prostu przeniesiono z New Leaf – tylko że oczywiście napisano im zupełnie nowe kwestie. Mój problem z Happy Home Designer polega na tym, że pomimo jego wszystkich zalet – czyli ilości zawartości i tradycyjnego nintendoowego

szlif – właściwie nie ma powodu, żeby w to grać. Po jakimś czasie gracz zdaje sobie sprawę, że styl, z jakim udekoruje mieszkanie, nie ma tak naprawdę żadnego znaczenia i nie wpływa nijak na progres. Nie ma więc wyzwania i pozostaje grać dla czystej przyjemności z urządzania i obserwowania, jak wystrójona przez nas wioska się rozrasta. Przyjemności, której – na szczęście – grze odmówić nie można. **[spk]**

OCENA: **6+**



Czarodziejski Flet

iOS | logiczna | 17 zł

W oceanie gier logicznych, do którego wpada się za każdym razem, gdy uruchomi się App Store, da się odnaleźć naprawdę przyzwoite produkcje. Należą do nich między innymi miniblockbustery „GO” w nazwie, wydawane ostatnio przez Square Enix, a także znacznie mniej głośny, ale równie dobry Czarodziejski Flet. Nie bez powodu zresztą wspominałem akurat o tych pierwszych, bo gra studia LabLike to ich, powiedzmy, kuzyn. Daleki, bo z Polski. Sterujemy postacią, którą doprowadzić trzeba z punktu A do punktu B po planszach w rzucie izometrycznym. Te składają się z kwadratowych płyt, które musimy przesuwac. I na tym opiera się większa część mechaniki gry. **Czarodziejski Flet** wybijają się z tłumu niezłą oprawą graficzną, rewelacyjną muzyką (tak, tytuł to nie przypadek – w tle przegrywa Mozart) i niebanalnymi łamigłówkami. A do tego przez cały czas towarzyszy nam wysokiej jakości narracja. [spk]

OCENA: **8+**



PixWing

iOS | prawie symulator lotu | ok. 17 zł

Trójwymiarowe latadekło w konwencji pixel artu produkcji polskiego studia RymPow Team (supernazwa, nie?). Prócz świetnej stylistyki, dzięki której przypomina – wybaczyć dobrą pamięć – Magic Carpet, wyróżnia się wykorzystaniem żyroskopów do sterowania całym ciałem. W tym trybie wymaga jednak przestrzeni wokół siebie i służy jako... aplikacja do fitnessu (ma wbudowany licznik spalanych kalorii). W trybie normalnym ścigać bramki lub cieszyć się widokami można także z czełści fotela. **Sympatyczne w PixWing jest też to, że latać w niej wolno nie tylko maszynami, ale również smokiem.** Warto dodać wreszcie, że gra to premium, za które twórcy życzą sobie wprawdzie 4 euro, jednak dzięki temu nie musimy walczyć z odnawialną energią i reklamami w tle. [gem]

OCENA: **7**



Messy Bird

And, iOS | akcja | darmowa (mikrotransakcje)

Na Ziemię napadli Obcy. Biegają. Tylko jedna istota może nas ocalić i nie jest nią superbohater ani wojsko. **Pokonać ich da się wyłącznie bronią biologiczną, a konkretnie: ptakiem dysponującym nieograniczoną ilością odchodów.** „Messy Bird” to oczywiście nawiązanie do Flappy Birda, tylko że tutaj tapujemy po dwóch stronach ekranu – jeden palec odpowiada za przesuwanie się ptaka w prawo, a drugi za, ekhm, zrzucanie balastu. Na dole biegną ufoludki, w które trzeba trafić, a także ludzie, w których trafić nie wolno. Puścimy jednego ufoła wolno – przegrywamy. Trzeba więc kupkać dużo, celnie i szybko. I bić rekord. Nie jest to może mobilna hiperprodukcja roku 2015, ale na pewno jedna z lepszych wariacji na temat Flappy Birda. Do pykania w toalecie – idealna, nie tylko ze względu na tematykę. [spk]

OCENA: **7**



Juju

And | platformowa | 47 zł

Platformowe przedszkole im. Koszałka Opatka zaprasza! Polskie Juju wlało na mobilki po cichu i... chyba słusznie się ze swym przybyciem nie afszowało, bo to przyjemność nawet nie tyle dla bananowej młodzieży, ile dla bananowych maluchów, których dzian starzy są w stanie wyłożyć na wprawkę do gantunku – uwaga – pięć dyszek. Abstrahując od ceny, ekipa Flying Wild Hog skleiła kolorowego platformera, który **jest zupełnie poprawny, ale też zupełnie nieoryginalny** (a dla ludzi powyżej lat siedmiu dodatkowo zupełnie banalny). Jeśli chcesz nauczyć pociechę, jak skakać po głowach, dashować i wystrzeliwać się z katapult – to przyzwoity elementarz. [Papkin]

OCENA: **5**



Hatsune Miku: Project Mirai DX

3DS | rytmiczna | 160 zł

„Istnieje tylko wirtualnym świecie, jej ciało i głos tworzy specjalny program komputerowy” – tak swego czasu fenomen Hatsune Miku wyjaśniali prowadzący „Panoramy” widzom TVP2. Po udanych występach na większych platformach i prawdziwych salach koncertowych wirtualna piosenkarka zaczyna koncertować na 3DS-ach. Zmieniła przy tym wizaż na dziecięco cukierkowy, ale nie dajcie się zwieść – po przystępnych mapach na poziomie easy czekają na was diabelsko trudne utwory do zagrania. Trudne nie oznacza jednak frustrujące. Nad grą pracowali automatowi specjaliści z głównego zespołu Segi, co widać nie tylko w „niebieskim” fanserwisie (automaty z Virtua Fighterem 2, figurki Sonika), ale też w masterii wykonania systemu rozgrywki.

W przeciwieństwie do odston z cyklu Project Diva nutki nie atakują nas zza krawędzi ekranu, a są ułożone na ruchomej linii. Do każdego utworu (gatunków ci u nas dostatek, punk, pop, techno) musisz podejść z innym nastawieniem. Wszystkie poziomy są dostosowane do charakteru piosenek tak, by znacząco różnić się od innych, a **fantazja projektantów imponuje** coraz bardziej z każdym skomplikowanym wzorem trasy i z każdą serią kliknięć, w której na zmianę puszczamy i wciskamy następne klawisze. Nawet ludzie uczuleni na robotyczny głos Hatsune mogą wkręcić się w achieve-



menty i dziesiątki godzin zarabiania na kolejne bonusy (gra logiczna Puyo Pop!), ciuchy czy przedmioty (chcieliście kiedyś mieć monolit z „Odysei kosmicznej” w pokoju?). Must-have. [Cross]

OCENA: **9**

The Walking Dead: Road to Survival

And, iOS | strategiczna, RPG | darmowa (mikrotransakcje)

Droga do przetrwania powinna być wyboista, tymczasem sunie się po niej jak po niemieckiej autostradzie. Tyle że płaci, niestety, jak na polskiej. Road to Survival co chwila chce nam zająć w portfel, to kusząc natychmiastową rozbudową bazy, to obiecując niezbędne w tym celu surowce, to prezentując atrakcyjny ekwipunek i karty (o których za moment). Szczęśliwie nawet nie wydawasz ani złotówki, można czerpać z tytułu niekłamną przyjemność.

Gra stara się złapać kilka srok za ogon, co więcej: każdą z nich chwytamy jętnie. Sporym magnesem dla miłośników serialu będzie fakt, że tytuł porusza się po obrzeżach wydarzeń znanych z telewizji, często gęsto adaptując znajome motywy i postacie. Zarządzanie bazą, nieobcym nam zresztą Woodbury, bez żenady kopiuje to i owo z Farmville'a. By przetrwać w rozbitym świecie, wznosimy i rozwijamy warsztat (pozwalający na prosty crafting), gospodarstwa, manufaktury i magazyny. Wzrost strategii podobno to jednak wyłącznie dodatek, solą zabawy są starcia, do których posyłamy drużynę postaci prosto z kolekcjonerskich kart (da się je zarówno kupić, jak i wylosować podczas realizacji fabularnych sekwencji, przy czym w tym drugim wariancie „rare” jest faktycznie „rare”).



System walki pachnie japońskimi rolplejami, ale woń to leciutka, bo też odchudzono go z wielu niuansów. Kropkę nad „i” mogłaby postawić historia, ale po lekturze kilku statycznych plansz „fabułę” ma się ochotę przeklikać.

Gra nie sili się na świeżość, ale zgrabnie adaptuje już sprawdzone mechanizmy. Wszystkie warstwy Road to Survival składają się na przyjemne, dynamiczne wykadełko, w które po prostu chce się grać. **[Papkin]**

OCENA: **7**



Downton Abbey: Mysteries of the Manor

And, iOS | hidden object | darmowa (mikrotransakcje)

Serial „Downton Abbey” lubię, ale gra ma zbyt dużo drażniących rozwiązań, bym miała ochotę zostać z nią na dłużej. Polega na szukaniu przedmiotów codziennego użytku i odblokowywaniu kolejnych pomieszczeń, ale ostrzegam, że tu i ówdzie zdarzają się spoilery. To jednak drobiazg – prawdziwym problemem jest coraz bardziej odczuwalna konieczność nieustannego grindowania. Potrzebujesz przedmiotów, żeby wycraftować jakiś obiekt albo odblokować salę? Powtarzaj pokoje do znudzenia, aż znajdziesz wymagane rzeczy wśród losowego lootu. Nie masz ochoty łączyć się z Facebookiem? Ikona questa będzie wisieć po lewej stronie do końca świata. Dobrze chociaż, że energia odnawia się szybko, wymuszając na graczu czekanie to raczej kwestia minut, więc nie trzeba kupować specjalnych kryształków, a pomieszczenia nie są tak hardkorowe, by trzeba było nabywać za prawdziwe pieniądze wspomagające przedmioty. **[9kier]**

OCENA: **5+**

Pac-Man 256

And, iOS | Crossy Pac-Man | darmowa (mikrotransakcje)

Trudno zrobić mobilne wersje F2P klasyków z dużych platform tak, by nie wyglądały jak beczelny skok na portfele graczy, ale panom odpowiedzialnym za Crossy Road wyszło to z Pac-Manem nie najgorzej. Z jednej strony czuć tu szacunek do oryginału (widoczny już w nazwie nawiązującej do niesławnego „kill screen”, czyli pełnego graficznych błędów ekranu psującego grę na 256 poziomie), a z drugiej chęć reinterpretacji kultowego hitu po swojemu.

Grę opisać można jako połączenie Crossy Road z automatową wersją „Paka”. Jak zwykle polykamy kulki i bonusy rozrzucone po korytarzach wielkiego labiryntu, naprzemiennie uciekając przed duchami i polykając je dla setek punktów. Tym razem jednak nieustannie pędzimy w kierunku górnej, pozbawionej ścian krawędzi ekranu, omijając przeszkody i pożera-

jący wszystko za naszymi plecami kill screen. Omiłanie duchów opiera się miejscami na nieco innych zasadach (mamy np. atakujące nas tylko w linii prostej różowe zjawy), niemniej jak zwykle rozgrywka łączy wyszukiwanie bezpiecznych ścieżek między wrogimi „patrolami” i radosne wykorzystywanie bonusów (jest ich sporo, czasem nas ratują, czasem wykańczają innych). Zawsze jest ciekawie, choć dotykowemu sterowaniu brak nieraz precyzji.

Pac-Man 256 wydaje się czymś, co mogłoby zniszczyć tylko irytująca monetyzacja. Tej nie ma – „żetony” pozwalające na dalszą grę odnawiają się szybko lub przy użyciu reklam, za 33 złote można ich nabyć nieskończoność, a system ulepszeń nie irytuje. Bravo! **[Cross]**

OCENA: **8**

Need for Speed: No Limits

And, iOS | wyścigi | darmowa (mikrotransakcje)

Twój wóz sam gazuje, ty tylko wchodzisz w zakręty i odpalasz nitro. Nie krzyknąłem od razu „co za banał”, bo nawet z tego sterowania dałoby się coś wykrzesać przy ciekawych torach. Sąsiedzi usłyszeli wrzask dopiero, gdy po raz pierwszy zobaczyłem jedną z trzech lekko wygiętych prostych bez żadnych zmian. Tylko tyle mieści się w 800 MB? **Wydajesz więc paliwo na 30 sekund wyścigu, znów czekasz parę godzin na odnowienie baku i coraz bardziej śmiesz się z podtytułu No Limits.** Chichot przeradza się w płacz, gdy poznajesz system mikrotransakcji z bliska. Trzy waluty, dużo wymuszonego grindu, „WYŁOSUJ 30 KUPONÓW, BY JEŹDZIĆ FERRARI”, coraz krótsze darmowe sesje. Tylko dla ludzi opisanych w planach monetyzacji gry jako „wieloryby”. **[Cross]**

OCENA: **2+**





HARMAN KARDON ZESTAWY KINA DOMOWEGO Z BLU-RAY

Przekraczają wszelkie oczekiwania co do dźwięku, obrazu i możliwości połączeń.
www.harman-kardon.com



beautiful/sound
harman kardon

Strach

Zdefiniowany na nowo

■ Nowe oblicze grozy odkrywa: **Eugeniusz Siekiera**

Wydawać by się mogło, że w horrorze już wszystko zostało powiedziane, nic nas nie może zaskoczyć, a ciemności nie skrywają żadnych nowych tajemnic. Nic bardziej mylnego. Mimo pozornej stagnacji gatunek dreszczowców nieustannie ewoluuje, choć oczywiście nie tak dynamicznie jak strategie czy pierwszoosobowe shootery.

Zmiany są jednak widoczne gołym okiem. Doczekaliśmy czasów, w których survival horrory w niczym nie przypominają protoplastów gatunku, co doskonale można było ostatnio zauważyć, porównując jakikolwiek współczesny tytuł z archaicznym remasterem pierwszej części Resident Evil. Paradoksalnie, dzisiejsze dreszczowce, mimo że tak dalece odbiegły od swych korzeni, są bardziej nastawione na wpisane w gatunkową definicję „przeżycie” niż ramoty sprzed dwóch dekad i nie chodzi w tym przypadku o poziom trudności.

Na pionierskim szlaku

W obliczu napotkanych potworności bohater współczesnego horroru jest najczęściej bezbronny i skazany na unikanie bezpośrednich starć. To z kolei zawęża pole manewru, bo pozostaje krycie się w cieniu, a w sytuacji podbramkowej ratowanie się ucieczką. Oczywiście „gry o uciekaniu” pojawiały się już dawniej, czego najlepszym przykładem jest japońska seria Clock Tower (a także jej nieoficjalny spin-off, Haunting Ground). Były to jednak tytuły dość hermetyczne i w czasie swego debiutu nie zdołały wpłynąć na rynek, by dać początek nowej modzie. Kiedy więc nastąpił wyraźny zwrot, kiedy pionierski pomysł stał się powszechnym trendem? Trudno byłoby wskazać konkretny moment, pewne jest jednak, że **nowo odkrytą ścieżkę szczególnie skutecznie wydeptała ekipa Frictional Games.**

Szwedzi zaczęli od niewinnego eksperymentu w 2006 roku, znanego pod nazwą Penumbra, który, będąc klasycznym demem technologicznym, bardziej popisywał się zaawansowanym modelem fizyki (Newton Game Dynamics) niż nietypowymi rozwiązaniami w temacie budowania napięcia. Pomysł jednak trafił na podatny grunt i to, co początkowo robiło za prezentację autorskiego silnika, ostatecznie przerodziło się w komercyjną serię. Wydany rok później, tym razem płatny już epizod o podtytule Przebudzenie był za ledwie wstępem, ale udowodnił, że można straszyć przy wykorzystaniu wachlarza zupełnie nowych środków.

Pierwsze koty za płoty

Frictional Games znalazło bardzo prosty przepis na horror, a przy tym dość uniwersalny, bo z powodzeniem sprawdzający się w każdej kolejnej grze studia. **Kluczem był bezbronny bohater, który nieustannie balansował na cienkiej granicy szaleństwa.** Bliski kontakt z wrogiem okazywał się zgubny nie tylko dla zdrowia naszej postaci, ale i jej kondycji psychicznej. Przyjęte założenia i miejsce akcji dość umiejętnie tuszowały niedoskonałości silnika. Poruszaliśmy się w kiszkowatych, pograżonych w mroku korytarzach, a zagrożenie obserwowaliśmy najczęściej ze sporej odległości. Ułomne animacje i karykaturalne modele wrogich nam organizmów, które zostałyby wyśmiane w każdej wysokobudżetowej produkcji, w Penumbry nie miały aż tak

► Przeciwnicy w pierwszej Penumbry przerażali, choć głównie wykonaniem. Na szczęście rzadko kiedy oglądaliśmy ich z bliska.

► Druga Amnesia mogła pochwalić się intrygującą fabułą, ciekawym światem i... niestety niczym więcej.

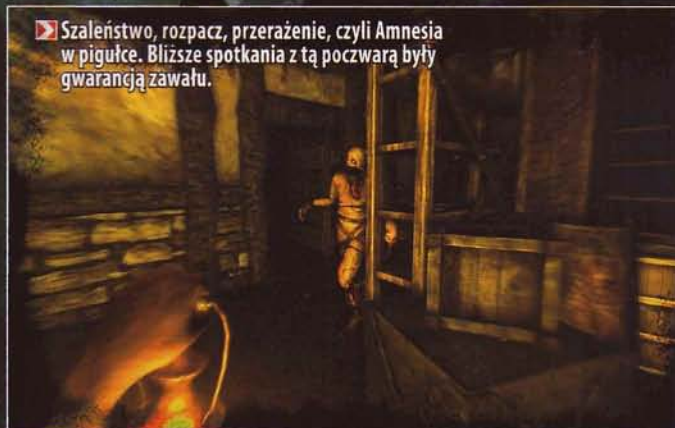
wielkiego znaczenia. Tak oto wady i ograniczenia technologii udało się przekuć w zalety, co zresztą nie było pierwszym takim przypadkiem w historii gatunku (mgła z pierwszego Silent Hilla narodziła się w wyniku niewystarczających mocy przerobowych PSX-a, który nie dałby rady wyświetlić większych fragmentów miasta).

Cliffhanger, którym kończy się część pierwsza Penumbry, nie był zaskocze-

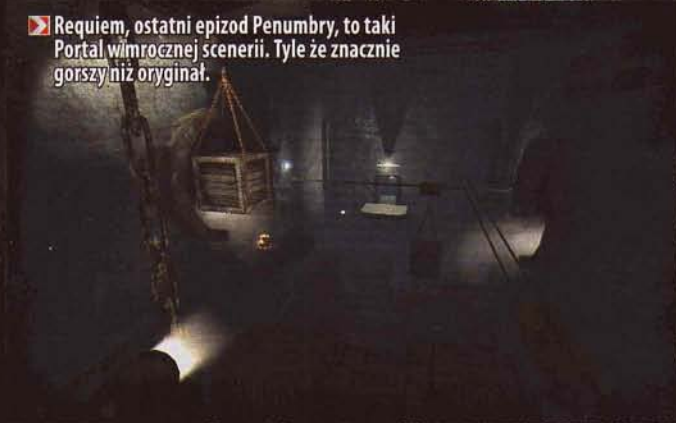
niem – wszak od początku było wiadomo, że historię rozpisano na kilka odcinków. I faktycznie, na początku 2008 roku mogliśmy zasmakować w Czarnej pladze, która wprowadziła humanoidalnych przeciwników, rozwinęła najważniejsze wątki fabularne i – co najważniejsze – potrafiła autentycznie przerazić. Kilka miesięcy później zadebiutowała Penumbra: Requiem, epizod wieńczący serię, jednakże ten okazał się sporym zawodem.



➤ Czarna plaga wprowadziła humanoidalnych wrogów. To był strzał w dziesiątkę.



➤ Szaleństwo, rozpacz, przerażenie, czyli Amnesia w pigułce. Blizsze spotkania z tą poczwarą były gwarancją zawału.



➤ Requiem, ostatni epizod Penumbry, to taki Portal wimrocznej scenerii. Tyle że znacznie gorszy niż oryginał.

Styl Penumbry i Amnesii to dziś klasyka straszenia.

Choć rozgrywany w tak dobrze znanym uniwersum, nie był horrorem z krwi i kości; raczej prostą grą logiczną, złożoną w głównej mierze z zagadek środowiskowych. Dziś wiemy, że było to podyktowane naciskami wydawcy (Paradox Interactive), któremu ponoć marzył się podobny dodatek, a w tym samym czasie Szwedzi ślęczeli już nad Amnesią, najśmielszym projektem w dotychczasowej karierze studia.

Magnum opus

Trwaliśmy w niepewności aż do września 2010 roku; niestety ambicje nieco przerosły możliwości finansowe twórców, pochłaniając wszystkie zgromadzone fundusze (360 tysięcy dolarów) i spychając ich w przepaść rychłego bankructwa. Na szczęście ryzyko i wysiłek się opłaciły, a doświadczenia nabyte podczas prac nad trylogią Penumbry **zaowocowały stworzeniem jednej z najbardziej przerażających gier w historii**. I choć w gruncie rzeczy Amnesia: Mroczny obłęd korzystała ze sztuczek poprzedniczek, potrafiła wycisnąć z nich znacznie więcej ekstraktu.

Choć koncepcja rozgrywki zmieniała się podczas prac nad grą (co wydłużyło czas produkcji i wpłynęło na rosnące koszty), Szwedzi mieli świadomość,

jak wielka konkurencja panuje na polu shooterów, więc nawet nie brali pod uwagę stworzenia survivalu sprowadzającego się do strzelania do potworów. Zamiast porywać się z motyką na słońce woleli trzymać się własnej niszy. Wiedzieli jednocześnie, jak istotna jest swoboda oraz jak wiele zależy od wyobraźni, dlatego zrezygnowali z cutscenek i wyreżyserowanych akcji. Zależało im na tym, by gracz nie odtworzał zaprogramowanej roli, ale by ją autentycznie przeżywał i jak najwięcej rozegrało się w jego własnej wyobraźni. To był cel przyświecający ekipie od początku prac nad grą.

Sukces, na którym wszyscy skorzystali

Katastrofalna kondycja finansowa Frictional doprowadziła do tego, że Amnesia była ostatnią szansą na wyciągnięcie Szwedów z bagna. Studio liczyło więc na nią jak na żadne z poprzednich dzieł, ale nawet sami developerzy nie spodziewali się tak spektakularnego sukcesu. **Poniesione nakłady zwróciły się już po niecałym miesiącu od rozpoczęcia sprzedaży**. Tytuł z katalogu gier niezależnych zawładnął wyobraźnią tłumów, zamiatając pod dywan wysokobudżetową konkurencję. **Pokusiłbym się o stwierdzenie, że zdefiniował gatunek na nowo**, udowadniając, jak wiele zależy od wycucia i wiedzy na temat tego, co w horrorach naprawdę ważne.

Choć Amnesia była grą singlową, zaskakująca okazała się jej popularność w dłuższym czasie i sprzedaż utrzymująca się na wysokim poziomie nawet dwa lata po premierze (w sumie ponad milion sztuk!). Drugie życie po części zapewniły jej wydany rok po debiucie edytor pozwalający na tworzenie fanowskich modów oraz wyprzedaż w ramach akcji Humble Bundle, swoje pięć groszy dorzucił również bonusowy scenariusz zatytułowany Justine. Śmiem jednak przypuszczać, że do spopularyzowania Amnesii najbardziej przyczynili się sami gracze. Szalona popularność gry wśród youtuberów sprawiła, że każdy, kto te nagrania oglądał, chciał poczuć podobne emocje na własnej skórze. Na autorskich filmikach z Amnesii wybił się między innymi absolutny rekordzista „tuby” Felix Kjellberg, znany szerszej publiczności pod pseudonimem PewDiePie.

Po spektakularnym sukcesie **Szwedzi nie tylko odzyskali płynność finansową, ale i zgromadzili wystarczające środki na produkcję kolejnego tytułu**. Choć kilkuosobowe studio w międzyczasie trochę się rozrosło, ekipa nie dałaby rady prowadzić jednocześnie dwóch projektów. Dlatego też, chcąc przerzucić własne moce przerobowe do prac nad Somą, przejęcie pałeczki nad drugą Amnesią zaproponowano Brytyjczykom ze studia The Chinese Room. Była to decyzja samego Frictional Games; nie jestem do końca przekonany, czy słuszna, biorąc pod uwagę jakość Maszyny dla świń, ale to już temat na zupełnie inny artykuł.

Po spektakularnym sukcesie **Szwedzi nie tylko odzyskali płynność finansową, ale i zgromadzili wystarczające środki na produkcję kolejnego tytułu**. Choć kilkuosobowe studio w międzyczasie trochę się rozrosło, ekipa nie dałaby rady prowadzić jednocześnie dwóch projektów. Dlatego też, chcąc przerzucić własne moce przerobowe do prac nad Somą, przejęcie pałeczki nad drugą Amnesią zaproponowano Brytyjczykom ze studia The Chinese Room. Była to decyzja samego Frictional Games; nie jestem do końca przekonany, czy słuszna, biorąc pod uwagę jakość Maszyny dla świń, ale to już temat na zupełnie inny artykuł.

Zdolni naśladowcy

Styl Penumbry i Amnesii stał się wiodącym wśród wirtualnych dreszczowców i przestał być domeną skromnych produkcji niezależnych. Przykładem chociażby kapitalny Outlast, posiadający co prawda własną, unikalną tożsamość, ale zbudowany na znanych już fundamentach. Jeszcze dalej poszła ekipa Creative Assembly, która sprawdzoną formułę przeszczepiła do uniwersum Obcego, tworząc jeden

z oryginalniejszych horrorów ostatniej dekady. Ogromną pomysłowością popisali się również autorzy Among the Sleep, którzy uczynili bohaterem swej opowieści dwuletniego brzdąca, otwierając się tym samym na niewykorzystane wcześniej spektrum możliwości.

I jestem przekonany, że nie są to ostatnie dobre koncepty. Tak długo, jak twórców będzie ograniczała jedynie wyobraźnia, a gracze będą żłaknieni nowych wrażeń, będą powstawać kolejne innowacyjne horrory. Niewykluczone też, że za jakiś czas staniemy się świadkami następnej śmiałej rewolucji, groza podpełźnie z zupełnie niespodziewanej strony i zaciśnie lodowate palce na naszych szyjach, wywołując pożądany dreszcz. **[CDA]**

MŁODZIEŃCZE FASCYNACJE

Thomas Grip, dyrektor kreatywny i założyciel Frictional Games, nie kryje, że od początku we wszystkich swoich grach silnie inspirował się prozą Lovecrafta. Mitologia Cthulhu była dla niego nie tylko objawieniem, ale i wielką tajemnicą, bo odkrył ją w czasach, gdy dostęp do internetu był mocno ograniczony, a nikt z jego znajomych o Przedwiecznych nawet nie słyszał. Łatwo sobie wyobrazić młodego Gripa biegającego do miejscowej biblioteki, gdzie pochłaniał kolejne strony w przeświadczeniu, że jest jednym z nielicznych, którzy są świadomi istnienia tej prozy. Młodzieńcza fascynacja pozostała w nim do dziś, co doskonale widać w grach sygnowanych logiem Frictional Games. Do inicjatyw Samotnika z Providence nawiązuje nawet nazwa autorskiego silnika, na którym bazują wszystkie produkcje studia – HPL Engine. Wśród innych literackich inspiracji Grip jednym tchem wymienia również nazwiska Philipa K. Dicka, Grega Egana oraz Chiny Miéville'a.

KOMPENDIUM BEAT 'EM UPÓW

Większość dostępnych tytułów robiona była z myślą o automatach, a popularność po latach zyskały głównie dzięki emulatorom MAME. Lwią część przekon-

**Final Fight (1989)**

Początek fenomenu capcomowych beat'em upów z lat 90. Bohaterowie i wrogowie z tej gry do dziś gwiazdorzą w serii Street Fighter, a formuła walk z falami przeciwników o mocno różnorodnych atakach przy użyciu dziesiątek znajdujących przedmiotów stała się kanwą praktycznie każdego następnego chodzonego mordobicia...

**Streets of Rage (1991)**

...a w szczególności sposób tego. Choć często wyśmiewano te gry jako ordynarne klony Final Fight, fani Segi i grana nawet w klubach cudna muzyka Yuzo Koshiro zapewniły serii nieśmiertelność. Uwaga – gracie w „trójkę” po japońsku, w USA przerobiono ją, by nieuczciwie wysysała żetony! Pecetowcom zaś polecam wygooglować „Streets of Rage Remake”.

**Golden Axe (1989)**

Jeden z tytułów najłatwiejszych do zaliczenia na jednym żetonie, czyli idealny na „moje pierwsze 1cc” słynny Conan po japońsku. Niewielka liczba wrogów na ekranie, trywializująca wiele przeszkód magia i fantastyczne stworzenia, których ataki specjalne sięją zniszczenie. To wszystko nie oznacza jednak, że nieostrożność nie kończy się tu szybką śmiercią!

**Gyr Konami...**

NIE. Violent Storm (1993) jest całkiem znośne, ale słynni Simpsonowie, X-Men czy Batman to ten typ gry, przez który do dziś powtarzane są mity o beat'em upach jako pożarach monet – nieuczciwie i (co gorsza) nieciekawie produkcje. Omijaj!

Beat'em upy

■ Wspomina, jak się biło drzewiej: Cross

Gatunek, którego korzenie tak głęboko tkwią w salonach automatów, że gdy tylko zaczął się od nich oddalać, od razu zaowocowało to znacznie słabszymi gramami. Co gorsza, prawdopodobnie nigdy nie wróci do szczytowej formy. Bo jak to możliwe, gdy nawet współcześni spadkobiercy tych gier nie rozumieją, co było w nich dobre?

Ktoś może zaprotestować, że przecież parę chodzonych mordobici odniosło niedawno sukces: Scott Pilgrim vs. The World, Dragon's Crown, Castle Crashers... Ale te dosyć nowe tytuły zasłużyły sobie wśród weteranów gatunku tylko na smutne kręcenie głową. Bo wbrew pozorom zrobienie solidnego beat'em upa nie polega jedynie na wrzuceniu masy osiłków i potworów na dwuwymiarowe, powoli sunące w prawo plansze i stwierdzeniu, że czas na fajrant. Gdyby tak było, wszyscy do dziś wspominalibyśmy polskie Franko („Wabisz się Kłosek. Zaraz rozp...ę ci łeb”) i Doman: Grzechy Ardana („Niczym w krainie wysnówionej przez elfa, w demonicznych płasach wiatru”) na Amigę jak największe hity wszech czasów.

Czemu indykom nie udało się odwzorować magii gatunku? Bo robią gry, które co prawda składają uroczy hołd estetyce klasyków, ale niekoniecznie rozumieją ich mechanikę. **Kiedyś mie-**

liśmy ciąg ściśle połączonych poziomów, wymagających od gracza niesamowitych umiejętności i pełnego skupienia. Dziś zastępuje je poszatowana papka z dużym naciskiem na elementy RPG. Nie mamy na początku żadnych specjalnych ruchów, więc kombosy są monotonne. Na wczesnych poziomach doświadczenia jesteśmy za słabi, by stawiać opór – po grindzie zaś przejście gry jest formalnością, wystarczy uderzać twarzą o przyciski. Produkcja nie zmusza cię siłą, byś nauczył się jej zasad. A wiecie, co definiuje automata beat'em upy? To, że zmuszają cię siłą, byś nauczył się ich zasad.

Beat'em up to najczystsza forma gry akcji. Reguły są tak proste, jak to tylko możliwe – idź do przodu, krzywdź wrogów, nie daj się krzywdzić. Sterowanie często ogranicza się do strzałek/gałki, klawisza skoku i klawisza ataku. Przed projektantem staje trudne zadanie: musi wykrzesać coś ciekawego

z pojedynków ludzików, które mogą tylko poruszać się i uderzać nawzajem z pięści. Co zatem zrobi? Sprawi, że każdy niewłaściwy ruch, że nietrafiony prawy sierpowy przybliży was do porażki. Każe wam ciągle zachowywać kontrolę nad sytuacją.

Zobaczcie, jak zaczynają się wszystkie chodzone mordobicia. Najpierw wyskakuje na was pojedynczy słabeusz o niewielkim zasięgu ciosów, którego oklepujecie bez większego problemu (możecie przy okazji zauważyć tak zwany hit stun – ważną dla praktycznie każdej gry akcją, trwającą dość długo animację ogłuszenia, która informuje, że wrogu wie się wystawieni na ciosy, nie przedją do natychmiastowego kontrataku i, cóż, zbierają od ciebie bolesne baty). Potem wychodzi dwóch zakapiorów, następnie trzech – radzicie sobie bez problemu, póki przez nieostrożność jeden z nich nie zajdzie was od tyłu i nie zacznie prac. Jeśli macie wyjątkowego pecha, zaczynacie zbierać manto ze wszystkich stron i musicie ratować się kosztującym nieco życia atakiem specjalnym (zwykle aktywowanym guzikiem ataku i skoku naraz). Od razu dostajecie dwie lekcje: a) lepiej stracić trochę życia niż wiele życia oraz b) za nic nie dajcie się zejść z niekrytej strony. Z mapy na mapę coraz bardziej pomysłowe zestawy wrogów i przeszkód coraz bardziej utrudniają przekucie teorii w praktykę.

Oczywiście możecie przechodzić beat'em upy, wrzucając co śmierć żetony i docierając bez stresu do zakończenia, ale równie dobrze moglibyście przejść je na kodach. Dobre automata gry wbrew pozorom nie polykaly chamsko monet – inaczej japońska publiczność je bojkotowała! Wpiszcie dowolny z podanych wyżej tytułów w wyszukiwarce YouTube'a, a znajdziecie masę nagrań z dopiskiem „1cc”, co oznacza przejście całości bez zobaczenia ekranu „Continue?”. Da się? Da się. Zdarzały się co prawda wredne wyjątki (licencjonowane gry od Konami...), ale wypisane tu gry nie powinny robić was w konia.

Zrozumiecie fenomen, gdy dojdziecie do momentu, w którym zaczniecie postrzegać wrogów i przedmioty jak Neo – jako prosty, przewidywalny system, którego łuki potrafiacie bezwzględnie wykorzystać. Brzmi to jak wyzwanie, ale tak naprawdę to umiejętność, którą trzeba pojąć, by radzić sobie w jakiegokolwiek grze wymagającej zręczności i strategii jednocześnie. Najprościej zaś pojąć ją w mordobiaciach, w których wszystkie elementy „systemu” są zawsze widoczne na ekranie. Otacza do was kilku wrogów? Podbiegnijcie do jednego z nich i rzućcie lub uderzcie nim w resztę – gdy wszyscy będą z tej samej strony, albo zaczną obrywać, albo będą musieli

wertowano jednak na dziesiątki platform – Steama, PSN, Virtual Console, PS2, GBA... Powinście bez problemów znaleźć sporo z tych gier (choć pilnujcie się słabo ocenianych portów!).



Ninja Baseball Batman (1993)

Urokliwa, pełna detalu oprawa rodem z komiksu. Głupkowate nawiązania, które docenioną również baseballowi laicy. A do tego wszystkiego głęboki system walki z wieloma atakami specjalnymi i jeszcze większą liczbą unikalnych wrogów. Niedoceniana gra twórców R-Type zyskała uznanie graczy dopiero, gdy odkryli ją w emulatorze automatów MAME.



Sengoku 3 (2001)/ Denjin Makai 2 (1996)

Obie te produkcje to istne festiwale kombosów, które zachwycą fanów Devil May Cry czy Bayonetty. Ta pierwsza, osadzona w średniowiecznej Japonii, jest nieco bardziej hardkorowa i techniczna. Ta druga z kolei jest jedną z najłatwiejszych do przejścia gier na tej liście, co wraz z nieliniowością (za każdym razem możemy wybrać inne poziomy) powinno przyciągnąć nowicjuszy.



Die Hard Arcade (1996)

W japońskiej wersji (Dynamite Deka) Bruno Delinger wyruszał na niebezpieczną misję w wieżowcu pełnym terrorystów. Sega USA stwierdziła zatem „robimy z tego Szklaną kulą”, kupiła licencję i wydała grę o Johnie McClanie ratującym córkę prezydenta. Wczesne 3D nieco razi, ale walki są techniczne i ciekawe, a głupkowate QTE cieszą.



Praktycznie wszystko od Capcomu, do diaska (1989-1997)

Mistrzowie otworzyli tę listę i mistrzowie ją zamykają. Niesłusznie zapomniane Captain Commando i Cadillacs and Dinosaurs? Bardzo przystępny, satysfakcjonujący, oparty na znanych komiksach Punisher? Kreatywnie bawiące się erpegowymi realiami, idealne do zabawy na cztery osoby i dostępne na Steamie Dungeons and Dragons? Armored Warriors i oszalałe Alien vs Predator, czyli kinowe tytuły z dużym naciskiem na broń palną? Bezbłędnie kończące złotą erę automatowych mordobici Battle Circuit z 1997 roku? Pod względem mechaniki praktycznie każdy z tytułów to najwyższa półka – są to bardzo trudne, ale sprawiedliwe i dające masę radości gry.

były seksowne

zająć was od tyłu... co zmusi was do powtórzenia całego procesu. Ekran przestał się przewijać? Nie podchodźcie do krawędzi, chodźcie wte i wewte pośrodku mapy, żeby mieć czas zareagować na zbliżający się atak! Ktoś ma większy zasięg w linii poziomej niż wy? Nie stójcie na wprost niego, tylko manewrujcie bohaterem tak, by zająć go z góry lub z dołu. Ktoś atakuje wślizgami? Podskakujcie. Ktoś ma samonapro-

wadzające kopniaki z powietrza? Obserwujcie, kiedy was namierzy, i dopiero po rozpoczęciu ataku przesuniecie się w pionie. Znaleźliście na ziemi przedmiot leczniczy? Nie używajcie go, dopóki nie będziecie pewni, że za krok zniknie z pola widzenia.

I tak dalej, i tak dalej. Powiecie „to proste”, ja odpowiem „to pokażcie mi to w praktyce i przejdźcie Final Fight na

jednym żetonie”. Spytaście: „czy w ogóle dziś warto w to grać?”. A ja odpowiem, że tak. Zasady ostrożnego poruszania się i atakowania, które dopieszczono do perfekcji w późnych beat'em upach, leżą u podstaw każdej dobrej strzelaniny, każdego dobrego slashera, każdego dobrego action RPG – **zrozumienie ich uczyni was lepszymi graczami**. Każda z tych gier trwa około 30-60 minut, podczas których możemy zginąć tylko

raz, dwa razy. Na początku było to dla mnie szokiem. Z czasem jednak zrozumiałem, że taki design ma sens – konsolowe gry testowały mnie checkpointami tak, jak robi to pojedyncze pytanie ze sprawdzianu. Automatowe hity z kolei były jak test wszystkich moich zdolności. A jak myślicie, czemu szkolnych sprawdzianów w XXI wieku wciąż nie zastąpiły kartkówki z pojedynczymi pytaniami? **[CDA]**

Bogactwo szalwii!

Oryginalne, wielokrotnie wyróżnione, znane na świecie są cukierki szalwowe firmy Reutter!



- Poprawiają funkcjonowanie gardła i krtani.
- Odświeżają słuzówkę jamy ustnej, gardła, górnych dróg oddechowych.
- 5 szt. cukierków pokrywa normę zalecanego dziennego spożycia na witaminę C.
- Cukierki szalwowe firmy Reutter w milionach ust na świecie.
- Dla całej rodziny!

Polecamy naturalne
cukierki szalwowe
firmy Reutter!

W LATACH: 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015

Dla **niej**
i dla **niego**!

ŚWIETNIE }
pielęgnuje Cię podczas
treningu oraz odświeża
przy codziennych
{ czynnościach.

- ✓ Wystarcza na rok
- ✓ Testowany dermatologicznie



DOSTĘPNY
W APTEKACH

KACZKA FASZEROWANA OKOWIEM



■ W żarówkę celuje: **spikain**

Mówiąc o Duck Huncie, rzadko używa się wielkich słów. Gra nie pojawia się raczej w plebiscytach i „topach wszech czasów”. Nie jest to przecież ani Mario, ani Zelda, chociaż posiadaczom NES-a (a w Polsce – Pegasusa) umilała czas niewiele rzadziej. I też ma na koncie swoją małą rewolucję.



Dla niewtajemniczonych – choć trudno uwierzyć, że tacy istnieją – Duck Hunt, wydany przede wszystkim na Nintendo Entertainment System (już ponad 30 lat temu!), polegał na strzelaniu do latających po ekranie kaczek przy pomocy tak zwanego light guna o nazwie Zapper. Gracz siedział przed telewizorem i celował fizycznym, plastikowym pistoletem do cyfrowego drobiu. Albo dysków, zależnie od trybu.

Jak to bywa w przypadku genialnych pomysłów, gra była w założeniach bardzo prosta. Cała zabawa ograniczała się do celnego strzelania, a im dalej zabrnęliśmy, tym szybsze stawały się opierzone bestie i tym mniej błędów musieliśmy popełnić, by nie zobaczyć czarnej ramki z napisem „game over”. Poza tym nie zmieniało się nic (ekran zajmowała zawsze ta sama plansza z kilkoma stałymi elementami), ale dzięki czysto arcade'owej przyjemności, jaką czerpało się z gry, właściwie nie potrzebowaliśmy niczego więcej. Po prostu żyłowaliśmy swoje wyniki, wspinając się po kolejnych szczebelkach. Prostota, która wystarczała na wiele godzin zabawy.

Jak działa kaczka

Najczęstsza reakcja ludzi, którzy stykali się z NES Zapperem i dedykowanymi mu grami – między innymi Duck Hunt – właśnie – było „ale jak to właściwie działa?”. Wtedy nie każdy potrafił odpowiedzieć na to pytanie, ale po latach

trik, którego użyli twórcy, nie jest już żadną tajemnicą. Spluwa podłączana do portu na kontroler składała się ze spustu i lufy, w której umieszczono fotodiody. **Wykrywanie, czy oddany strzał był celny, odbywało się na przestrzeni zaledwie dwóch klatek.** Po wciśnięciu spustu sprawialiśmy, że ekran na jedną klatkę stawał się czarny. Dioda w Zapperze pobierała wtedy informację o tym, jak przy aktualnym oświetleniu pomieszczenia i podświetleniu telewizora wygląda pustka.

Następnie wyświetlano drugą klatkę, w której obszar zajmowany przez kaczkę był biały, a cała reszta wciąż czarna. Jeżeli gra wykryła – przy pomocy fotodiody – że kolor zmienił się z czarnego w biały, zaliczała trafienie. W przypadku kilku kaczek naraz zwiększała się po prostu liczba klatek, po jednej na podświetlenie każdego celu, by system wiedział nie tylko, że trafił, ale też w co.

Oczywiście gracze, jak to gracze, znaleźli szybko sposób, by oszukać przeznaczenie i wprowadzić system w błąd. Wycelowanie lufy w świecąca żarówkę załatwiało sprawę. Aha, co istotne, zastosowana technologia nie działa na współczesnych telewizorach. Problem wynika... z opóźnienia. Duck Hunt przystosowany był do minimalnego lagu w telewizorach kineskopowych. Na płaskich ekranach jest on większy

– nie zawsze wystarczająco duży, by zauważyć go gołym okiem, ale w przypadku, gdy w grę wchodzi pojedyncze klatki, system rejestruje je, zanim pojawi się biały cel, więc widzi samą czerń.

Babcia Kaczka

O tym, że mimo braku przesadnej czci **Duck Hunt po latach nadal cieszy się uznaniem** (i nostalgią), świadczy najlepiej dziedzictwo, jakie po sobie zostawił. Mechanika strzelania do kaczek została wykorzystana wielokrotnie w różnych tytułach (pamiętacie Kurkę Wodną?), współczesny port gry dostępny jest na Wii i Wii U (z inaczej rozwiązaniem celowaniem, oczywiście),

a Duck Hunt Duo, czyli pies i kaczka, pojawili się jako zawodnicy w Bijatycie Super Smash Bros. (3DS/Wii U).

Oprócz tego w internecie zagrać można w wiele przeróbek, na przykład taką, w której wreszcie da się ustrzelić tego cholernego psa w rewanżu za jego drwiący śmiech po każdym pudle. Poza tym nawiązania do Duck Hunta pojawiają się w przeróżnych grach (patrz: ramka poniżej), filmach czy nawet teledyskach. Jeden z pierwszych symulatorów myśliwego trzyma się więc po tych trzydziestu latach całkiem nieźle, choć to przecież w świecie gier wiek zaiste sędziwy.

[CBA]



Ducks of the Storm

W Heroes of the Storm pojawił się ostatnio easter egg pozwalający grać na ekranie startowym w klona Duck Hunta. Są podobne dźwięki, jest – ekhm, powiedzmy – pies, dodano nawet białe kwadraty przy strzelaniu. Sprawdźcie sami: bit.ly/1L6PVtr.

DAŁBYM DYCHE!

Return Fire

■ Słucha Wagnera i pędzi po flagę: Krigore

To gra, która zapisała się w mojej pamięci za sprawą dwóch faktów: grając w Return Fire, pierwszy raz w życiu zniszczyłem klawiaturę. Ten tytuł nauczył mnie też kłać przed ekranem komputera niczym majster, który zamiast gwoźdźa wbił w deskę własny palec.

No dobra, zniszczenie klawiatury nie było tak spektakularne, jak sobie wyobrażacie. Return Fire to gra, która miała najcudowniejszy pod słońcem tryb lokalnej rywalizacji na split screenie, i cisnąwszy się z kumplem przed jednym ekranem, potrafiłem kubek jego kleistej, niemal ciągnącej się herbaty z miodem. Kolega był co prawda niepokieszony – ale na szczęście załatwił jedynie nikomu niepotrzebny kawałek urządzenia i graliśmy dalej: jeden z nas akurat był bliski zwycięstwa.

Kwartet mechaniczny

Niezależnie od tego, czy gramy w singla, czy w multi na jednym ekranie, rozgrywka jest bardzo podobna – to w istocie wariacja na temat capture the flag. Dysponujemy czterema ma-



potrzeby uzupełniać je w specjalnych punktach, a w przypadku śmigłowca – w macierzystej bazie. Wszystkie te pojazdy znajdowały się w podziemnym schronie. Wybierało się interesujący wehikuł i hajda, rozwalając wroga! Pamiętam, jak z poważnymi minami decydowaliśmy się na otwarcie meczu wybraną maszyną: będzie rush czy jednak metodyczne rozwalanie umocnień? Zerkaliśmy na siebie z powagą, jakby od tej pierwszej decyzji zależały



i ogólnie – wyrąbać przejście do skarbcza, w którym wróg przechowuje swój sztandar, skruszyć jego mury, następnie zasiąść za kierownicą dżipa, podwędzić odsłoniętą wcześniej wrogą chorągiew i w te pędy wrócić w swoje skromne progi. Nie było to łatwe, bo wspomniany Fort Knox z flagą miał swoje fałszywe kopie. Jak od razu trafiło się na ten właściwy – to było prawdziwe święto, a druga strona oczywiście kłępała na czym świat stoi.

Mało która gra dostarczała tyle emocji – było bezustanny wyścig z czasem. Wróg dysponował dokładnie takimi samymi środkami. Mało tego! Przez fakt gry na podzielonym ekranie każdy z nas miał podgląd tego, co robił drugi – rozgrywka zmieniała się więc w coś w rodzaju dynamicznych szachów: każda akcja spotykała się ze zdecydowaną reakcją, błyskawicznie uczyliśmy się również nowych sztuczek. Emocje! No i Wagner.

Ta-tara-ta-ta! Ta-tara-ta-ta!

Patrząc z perspektywy czasu, Return Fire zawdzięczać więcej, niż mogłbym przypuszczać: tak naprawdę dzięki tej grze zauważyłem istnienie muzyki klasycznej. Każdy pojazd ma tu swoją ścieżkę dźwiękową. Przykładowo, gdy lecimy śmigłowcem, towarzyszy nam „Cwał Walkirii” Wagnera, dżip to „Lot trzmiela” Rimskiego-Korsakowa, z kolei rajd z flagą urozmaica najbardziej znana uwertura z opery „Wilhelm Tell” Rossiniego. Szczególnie ta ostatnia zapadała w pamięć – nie dlatego, że jest charakterystyczna. Jej pojawienie się w głośnikach oznaczało, że mecz właśnie dobiegał końca.

Return Fire był tytułem, który stawiał na rywalizację, a robił to tak dobrze, że ogrywałem go przez długie lata. Dziś też można spróbować. Demo gry znajduje tutaj: cnet.co/1QFFmOP – by ruszyła, trzeba wypakować archiwum, a potem we właściwościach pliku EXE ustawić tryb zgodności z Windowsem 95 i wymusić uruchamianie w palecie 256 barw. Miłej zabawy! [CBA]

Ta gra nauczyła mnie kłać i cenić muzykę klasyczną.

szynami: czołgiem, śmigłowcem bojowym, gąsienicową wyrzutnią rakiet i klasycznym dżipem z armii Wuja Sama. Wehikuły różnią się między sobą prędkością przemieszczania się, rodzajem uzbrojenia, a także odpornością na ostrzał. O ile wóz raketowy przypomina żółwia z niemal nieprzebijalną skorupą, o tyle pan samochodzik potrafi zapłonąć, bynajmniej nie miłością, od byle spojrzenia wrogiej czołgistki.

Niezależnie od tego, czym się jeździło, trzeba było uważać na poziom bajury w baku oraz stan amunicji i w razie

co najmniej losy świata. Utrata pojazdu bolała jak diabli, a ta cholera, co siedziała obok, oczywiście wszystko widziała i wykorzystywała braki w sprzęcie bez cienia zawahania.

Każda ze stron jest tu podobna nie tylko pod względem środków bojowych, również umocnienia są bardzo zbliżone: to pierścienie murów z wieżyczkami wartowniczymi, magazyny, obozy żołnierzy, których rozjeżdżanie powoduje, że na ekranie pojawiają się brunatne, pikselowe plamy. Cel jest prosty: trzeba zmieścić obronę

► PLATFORMA: PC
 ► GATUNEK: AKCJA
 ► PRODUCENT: SILENT SOFTWARE
 ► OCENA W CDA: STANOWCZO ZA NISKA :)

TO PRZYBYŁO Z KOSMOSU

■ Rozpychał się między Hawkingiem a Lemem: **Papkin**

Istnieje, również w naszej redakcji, pokaźna grupa heroesofistów, którzy mają (uwaga, nadciąga brzydkie słowo!) lore serii głęboko między płonącymi pośladkami. I te ignoranty śmia wam później pisać, że akcja serii rozgrywa się w „uniwersum fantasy”.

Zaczniemy od niemal dosłownego zdetonowania bomby: w świecie Might & Magic bomby nie są niczym niezwykłym. Choć połączeni Erathii hasają rusałki i czarne smoki, Heroesi nie wpisują się wcale w wysokie fantasy. Ba – to pełnokrwiste science fiction!

Księga rodzaju

Zanim jednak w tekście pojawią się korzystające z jetpacków minotaury (a pojawią się, obiecuję!), uściślijmy: akcja niemal wszystkich odsłon (z wyjątkiem czwartej... owszem, „czwórka” nawydziała również w tym względzie) toczy się na planecie Enroth. Tę można, z pewną taką nieśmiałością, nazwać bliźniakiem „naszej” Ziemi. Stworzony przez scenarzystów New World Computing świat ma jednego naturalnego satelitę, wykazuje duże zróżnicowanie klimatyczne i obiega słońce w ciągu 336 dni.

Pierwotnie planeta była jedną z kolonii wysokorozwiniętej rasy Starożytnych, którą pod względem zaawansowania technologicznego biła na głowę nasa współczesnych. By dotrzeć do kolejnych światów i załudnić je, wykorzystywali oni VARN-y, przeznaczone do podróży międzygwiazdnych „arki”, zdolne przenosić nie tyle pojedyncze stworzenia, ile całe potężne ekosystemy. To z pakietu VARN-a (oznaczonego numerkiem MCMIIV) zeszedli na Enroth pierwsi ludzie, pierwsze gargoyle, pierwsze behemothy, pierwsze dżiny, pierwsze hydry i pierwsze chimery.

Ala nie pierwsze arcydiabły.



Księga wieczysta

Imperium Starożytnych rozrastało się o kolejne galaktyki aż do czasu, gdy jego emisariusze zetknęli się z przedstawicielami Kreegan (dla przyjaciół: demony z Inferno), prymitywnej i agresywnej rasy, która pozornie nie miała szans zahamować ekspansję gwiazdnych kolonizatorów. Rzecz w tym, że gogi i spółka namnażały się w straszliwym tempie i wkrótce po pierwszym kontakcie były w stanie stawić czoła nielicznemu przeciwie przeciwnikowi. Po długiej wojnie udało im się, w dość niejasnych okolicznościach, zamknąć sieć tuneli czasoprzestrzennych łączących planety znajdujące się pod opieką Starożytnych. Część pozostawionych sobie światów uległa zniszczeniu. Część, jak Enroth, cofnęła się w rozwoju do poziomu, jaki można porównać do naszych, ziemskich wieków średnich. Co zresztą ciekawe – Kreeganie



dotarli na Enroth dopiero tysiąc lat po tym, jak udało im się zniszczyć portale Starożytnych.

I teraz uwaga: chociaż w żadnej z części tak Heroesów, jak i Might & Magic nie spotkamy się z ojcami założycielami osobiście, mają oni dla growych fabuł znaczenie wręcz fundamentalne. I to oni „kleją” wszystkie, rozcapierzone chronolo-



gicznie gry New World Computing. Na pokładzie jednego z VARN-ów toczy się akcja pierwszej części Might & Magic. Czestym antagonistą serii jest niejaki Shelm, uszkoniony android pozostawiony przez Starożytnych celem opieki nad jednym ze światów. W szóstej odsłonie spotykamy natomiast Meliana, również strażnika, który – tak dla odmiany – wcale się nie popsuł, stąd służy naszej drużynie radą i pomocą. A choć rollejowa reprezentacja Mocy i magii nie stroni od wątków fantastycznonaukowych, to już Heroesi uciekali od nich, jak tylko mogli.

W strategicznej serii Starożytni wkraczają na arenę jeden jedyny raz, w dodatku tylnymi drzwiami. Prawdopodobnie to oni ratują część bohaterów i jednostek „trójki” (która – przypomnijmy – kończy się Rozliczeniem, całkowitą zagładą planety Enroth), otwierając portale do świata Axeoth. Plany, by nieco mocniej zaakcentować powiązania Heroesów z estetyką science fiction, pojawiały się, i owszem. Natrafili jednak na bariere pięciu procent.

Księga tajemnicza. Prolog

Technologie Starożytnych chciały nam przedstawić Armageddon's Blade, dodatek do trzeciej odsłony strategicznej serii, który to – zgodnie z pierwotną wizją New World Computing – wcale nie miał uchylać Wrót Żywiół, ale zapraszać graczy do Niebiańskiej Kuźni (The Heavenly Forge). Pomysł na dziewiąte miasto był tyleż prosty, co ożywczy: w garnizonach stawiały się jednostki podobrane od innych frakcji, które to Kuźnia uzbroidła w futurystyczne zabawki. Gobliny chwyciłyby za strzelby, zombie zaprzyjaźniłyby się z piłami tarczowymi, ludzie zrobiliby użytek z miotaczy ognia, ogry położyłyby paluchy na spustach wyrzutni raket, minotaury podleciałyby do niemilców na jétpackach (a nie mówilem, że jeszcze do tematu wrócimy?), a nagi usiadłby za sterami prowizorycznych czołgów. Wreszcie – gdyby nie pewne szczególne pięć procent, Ostrze Armageddonu wprowadziłoby na pola bitew autentyczne mechy (silniejsze nawet od archaniołów!). Specjalnym budynkiem miałyby Rafineria, po zdobyciu Graala wznieslibyśmy natomiast Cewkę Tesli.

Sęk w tym, że wkrótce po ogłoszeniu, iż dziewiątą frakcją będzie właśnie Forge, skrzynki NewWorldComputing zaatakowali rozeźleni fani. Nie żeby

To nie wysokie fantasy, ale pełnokrwiste SF!

było ich przesadnie dużo – Greg Fulton, główny projektant tytułu, szacował, iż zwrot w kierunku nowych technologii mógłby zniechęcić do kupna około pięciu procent graczy. Ale księgowi 3DO uznali, że w tym przypadku pięć procent to o pięć procent za dużo.

W grze ostatecznie pojawiło się sklejone na chybcika Conflux, miasto tak słabo zbalansowane z pozostałymi frakcjami, że natychmiastowo zakazane w oficjalnych turniejach. Po Kuźni ostało się jeno kilka screenów i pojedyncze ślady na oficjalnych, promujących dodatek artworkach (w tym – co ciekawe – również tym

pudełkowym). Miasto obrosło wśród fanów cyklu pewną legendą, z której okrutnie zakpił lata później Ubisoft, publikując w ramach primaapriliso-

Księga wyjścia

Na dwie dekady przed tym, jak fani wymogli na BioWare korektę zakończenia trzeciego Mass Effecta, **kilka tysięcy ludzi doprowadziło nie do dopisania paru ostatnich linijek scenariusza, ale do potężnej wolty fabularnej.** Ba – kto wie, czy nie zdecydowali oni o przyszłości całego uniwersum! Po wprowadzeniu Kuźni powrót do „czystego” fantasy byłby cokolwiek mało prawdopodobny. Cóż – widocznie nie dośroiliśmy do przyszłości.



Nie bangla?

Uwaga techniczna: zanim jeszcze przystąpicie do modyfikacji, zaopatrzyć się bądź w najnowszą wersję Shadow of Death, bądź w dostępne na GOG-u wydanie zbiorcze (HoMM Complete). I to najlepiej w angielskiej wersji językowej. W przeciwnym razie część z opisywanych tu latek może po prostu nie zadziałać. Wszystkie z wymienionych w tekście nowych frakcji wymagają też instalacji VCMI, o którym więcej przeczytacie pod tym adresem: bit.ly/1jtCEAV.

To przywlekli fani

■ Odradza odrodzoną Erathię: Papkin

Powrót do trzecich Heroesów wyciska z oczu łzy wzruszenia... ale tylko przez pierwsze piętnaście minut. Potem patrzaki zaczynają łzawić od niskiej rozdzielczości, a gracz lamentuje nad balansem i... cóż – nudą, bo poznał grę od „a” jak „archanioły” do „ż” jak „żelazne golem”.

Otrzyjcie powieki! Arcydziało od New World Computing da się – i to niewielkim nakładem pracy – zarówno potraktować ścierką do kurzu, jak i znacząco odświeżyć. Choć bowiem developerzy wspierali tytuł przez raptem dwa lata, to już fani rozwijali go przez wiosen 16.

To, co zrobić należy

Pierwszym, co zakochany w „trójce” fan cyklu winien uczynić, jest zainstalowanie **HD moda** (bit.ly/1Wv52AJ), który podnosi rozdzielczość z gwałcącego oczodoły 800 x 600 aż do 1920 x 1080, a przy okazji nijak nie ingeruje w mechanikę gry. Co nie zmienia faktu, że i tę ruszyć warto – chociażby wgrując **balance moda** (bit.ly/1h6j6AP), naprawiającego... cóż – wszystko. To tyleż nieinwazyjna, co kompleksowa korekta gry, zmieniająca i wartość ataku/obrony jednostek, i cotygodniowe przyrosty, i właściwości artefaktów, i początkowe garnizony, i część umiejętności. Skutek jest jednak budujący: dzięki modyfikacji słabujące Cytadela i Inferno mogą wreszcie stanąć w szranki z innymi frakcjami bez ryzyka wystawienia się na łatwy oklep. Jeśli narzekacie, że tury kolegów i koleżanek trwają zbyt długo, warto pobrać pliczek **przyspieszający animację oddziałów na polu bitwy** (bit.ly/1MX2ERC). A dla tych, co chcieliby odświeżyć sobie kampanie, wujek

Papkin zaleca ściągnąć **zestaw zapisów stanu gry** (bit.ly/1Wv9Juy) dla Odrodzenia Erathii, Ostrza Armageddonu i Cienia Śmierci.

To, co zrobić wypada

Jeśli zamiast szminki i cienia do powiek wolicie potraktować grę młotem i dłutem, to zaprosić na dyski twarde **In the Wake of Gods** (bit.ly/1iYpcVG). Choć mod nie wprowadza do rozgrywki dodatkowych frakcji, skala zmian jest prze-cholernie-o-mój-Boże-impoująca! WoG rozszerza rozgrywkę o stworzenia ósmego poziomu, uczy bohaterów burzenia/odbudowywania miast i pozwala zwerbować zwiększających umiejętności emisariuszy. Dodaje też nowy surowiec (mithril służący do ulepszania kopalni i innych budynków na mapie przygody), wzbogaca plansze o dziesiątki zabudowań

powstydziłoby się ich graficy New World Computing), **In the Wake of Gods** pozwala odkryć stareńkich Heroesów na nowo.

To, co zrobić można

O ile WoG to metamed zmieniający zasady rozgrywki, tak **Horn of the Abyss** (bit.ly/1VogrA2) jest jak najbardziej klasycznym rozszerzeniem z dwiema kampaniami i... nowym miastem. Portowa Przystań wprowadza na mapę przygody kapitanów i nawigatorów, pozwala włączyć do garnizonu marynarzy, piratów i bestie w rodzaju podtruwającego przeciwników węża morskiego. To też miejscówka, gdzie możemy się zaopatrzyć w nową maszynę oblężniczą – armatę (działa na podobnej zasadzie co bal-



► Niektóre z nowych miast dorównują wizualną maestrią tym dostępnym w oryginale.

cję zasiedloną przez nomadów, sfinksy i anubisów, którą oryginalnie miała wprowadzić ostatnia, nigdy niewydana wersja WoG-a. Wreszcie – i tutaj proszę o ściągnięcie z głów czapek – rodzima scena modderska przywróciła do gry (i to raptem kilka miesięcy temu!) legendarną **Kuźnię** (bit.ly/1KPrzRt), o której więcej przeczytacie w tekście „To przybyło z kosmosu”. Zresztą – to polscy fani jako pierwsi wprowadzili do rozgrywki „nowe” miasto. Tyle że należący do nocnych elfów **Gaj** (bit.ly/1KNNuY2) raz, że bazuje na projekcie Cytadeli, dwa, że podbiera portrety bohaterów z trzeciego Warcrafta, i trzy, że estetycznie jest mocno taki se.

To dopiero początek

Sieć wręcz pęcznieje od alternatywnych grafik miast, dodatkowych jednostek, artefaktów, map i kampanii. Heroesofle, zwłaszcza ci legitymujący się polskimi i rosyjskimi paszportami, wielokrotnie stawiali grę na głowie, ale dzięki ich wysiłkom to „trójka”, jako jedyna część sagi – wciąż żyje i wciąż się zmienia. I, powiadam wam, warto wrócić na stare śmieci, bo można tam odkryć prawdziwe skarby. [CDA]

To jedyna część sagi, która wciąż żyje i wciąż się zmienia.

i rozszerza statystyki jednostek o liczbę punktów doświadczenia. A to wciąż zaledwie część zmian! W zestawie z **nowymi ulepszeniami** (bit.ly/1FzCfqK), a zatem możliwością rekrutacji oddziałów trzeciego poziomu (zrobionych zresztą tak, że wcale nie

sta, ale można ją wykorzystać do burzenia miejskich murów).

A gdy już zejdziesz na ląd, polecam rozbudować listę grywalnych miast o tegoroczny **Pawilon** (bit.ly/1P3vhw5), czyli pustynną aglomera-

game walker

NIE MA CHYBA OSOBY W REDAKCJI, KTÓRA BY NIE MIAŁA ZWIĄZANYCH Z HOMM III WSPOMNIENI. A TO DOSKONAŁY PRETEKST, BY PRZYPOMNIEĆ TEN STARY DZIAŁ...



Papkin: W temacie Hirołsów III CDA mówi wyjątkowo zgodnym głosem. Strategia od New World Computing zgarnęła u nas zaszczytną dychę, triumfowała w redakcyjnym plebiscycie na najlepszą grę wszech czasów (patrz: Tipsomaniak), a (nie) szczęśnik, który recenzuje jej następcę, tradycyjnie musi spuentować tekst zdaniem w rodzaju „trójka” wciąż niezagrożona”. Część trzecia nie była przy tym – względem poprzedniczek – rewolucyjna. Udoskonalila natomiast znajome mechanizmy i stanowiła szczyt, z którego – co mocno odczuliśmy przy okazji bezpośredniego następcy – można boleśnie spaść. Nie przypadkiem tak Nival, jak i Limbic odwoływały się w zapowiedziach sequeli właśnie do Odrodzenia Erathii i nie przypadkiem wszelkie próby odejścia od wypracowanej w 2001 formuły są traktowane przez fanów z podejrzliwością. Kochać serię i kwestionować Heroesów III to jak przyjąć śluby kapłańskie i kwestionować Biblię.



Mac Abra: Gdy w 1995 siedziałem sobie nad scenariuszem Clasha, firma udostępniła mi – celem inspiracji i w ogóle – jakąś nową grę strategiczną, której nazwa nic mi wówczas nie mówiła. Olsniła mnie bajkowo-cukierkową grafiką skrzącą się od kolorów, a zasady rozgrywki ogarnąłem w kilka (naście) minut. (Sama gra bowiem była w wersji... ehm, typowej dla tamtych czasów, czyli z giełdy, i musiałem ją rozpracować). No i zachwyciłem się i zainspirowałem, co po Clashu niewątpliwie widać. A do dziś HoM&M I (tak – jeden!) jest tą odśloną Hirołsów, którą darzę największym sentymentem. Ale najwięcej grałem w część drugą, która – jak dla mnie – jest idealnym kompromisem między grywalnością, prostotą zasad i złożonością rozgrywki. A „trójka” – szczerze? Troszkę zdała mi się przerasowana, przebajerowana, przećpana wszystkim. Oczywiście, ją też bardzo lubię... ale na bezludną wyspę wzięłbym raczej „dwójkę”.



MQc: „Trójka” nie jest po prostu grą. To megarozbudowane, ale i przyjazne w odbiorze dzieło, z którym spędziłem tyle godzin, że gdybym przeznaczył je na naukę fińskiego, to teraz spokojnie mógłbym pasać renifery gdzieś pod Näkkälä. Ale że opiekowanie się rogaczną mnie nie kręci, nie żałuję ani jednej minuty. Aha – zawsze grałem w singlu (choć najczęściej w skirmishach). Próbowałem hot seat i multi, ale zupełnie nie rozumiałem, co w tym fajnego, skoro jeden gracz musiał albo się kręcić bez celu, albo siedzieć całe minuty przed pustym ekranem.



Krigore: To było objawienie. Wiem, że dziś to może wydać się dziwne, ale ta gra była piękna. Po kipiącej pikselami i rysowaną, dość prostacką grafiką, „dwójce” HoM&M III sprawiało wrażenie fotorealistycznego. Ważniejsza była jednak warstwa strategiczna i mnogość dostępnych możliwości. Był również edytor, który pozwolił mi stworzyć kilka map. Teraz nic już po nich, ale dla mnie i kumpli to była prawdziwa frajda: graliśmy w lokacjach, które odwzorowywały – w pewnych umownych granicach, rzecz jasna – nasze szkołę, miasto, województwo. Frajdy było z „trójką” mnóstwo i to chyba gra, którą wyeksploatowałem do granic możliwości.



Smuggler: Trzy cykle gier, które najsilniej mnie wciągnęły w swoje uniwersa? Mass Effect, Wiedźmin, HoM&M. (Sorry, Fallout, jesteś poza podium). O ile w przypadku dwóch pierwszych łatwo mi wskazać tę najlepszą grę z danej serii, z Heroesami mam problem. Bo dużo prościej byłoby mi wytypować tę najgorszą (dla mnie – piątą) niż tę, która najbardziej wybija się spośród innych. To chyba komplement, bo oznacza bardzo wyrównany – wysoki – poziom, nieprawdaż?



Cursian: Heroes III było jedną z pierwszych dużych gier, jakie odpaliłem na otrzymanym od rodziców na komunię blaszaku. Jako że czasy były wtedy trochę inne, a ja mieszkalem w małym miasteczku, był to zarazem jeden z pierwszych prywatnych komputerów w okolicy. Wyobraźcie sobie tylko, jak wielu „przyjaciół” wtedy zyskałem. Nie żebym specjalnie im się dziwił – dzieło NWC wciągało dosłownie każdego, niezależnie od wieku i zainteresowań. Absolutny klasyk i jedna z najważniejszych gier w moim życiu.



9kier: Nie łapię fenomenu Heroesów, bo nie rozumiem, co jest przyjemnego w poruszaniu się po mapie w turach. Tury są świetne w czasie walki, ale przeskakiwanie o kilka oczek co rundę to dla mnie trwająca wieki mordęga, która sprawiła, że lata temu odbałem się od którejś z części (to musiała być „trójka” albo „piątka” – nie jestem w stanie powiedzieć z całą pewnością) i nigdy do serii nie wróciłem.

alkohochlik: nadwozie lokomotyw to sztywna rama z kształtowników przykryta blachami



Cormac: Ja fenomen rozumiem i swego czasu grałem w „trójkę” sporo, świetnie się bawiąc, tyle że dla mnie to po prostu gra, a nie ósmy cud świata, o którym mógłbym opowiadać godzinami. Może w zamian porozmawiamy o Football Managerze? ;)



gem: Wiele, wiele już poniedziałków (astrologowie ogłaszają tydzień plag!) upłynęło od chwili, gdy po raz ostatni widziałem Erathię. Swego czasu jednak większość wieczorów spędzałem – zawsze metodą „jeszcze jednej tury” – tratuując jej ścieżki i mieszkańców. Miałem też wówczas zaszczyt i przyjemność żyć pod jednym dachem z prawdziwym bohaterem bohaterów, który po mistrzowsku opanował sztukę gry i każdy scenariusz fanowski, który mnie posyłał do domu z płaczem, on kończył jako smok na tablicy wyników. Naprawdę miło było patrzeć, jak uzbrojony głównie w szczegółową wiedzę na temat mechaniki gry roznosi w pył całe armie. Good times, bro, dzięki. **ICDAI**



fot. Piceel

Wyrzucić sześć, by stworzyć świat

■ Wylosował się: **Rahid**

Poznajcie twórcę, który nie śpi, nie je i nie wymaga pensji. Sklei nowy poziom w parę sekund, błyskawicznie wymodeluje tłum złożony z kilku tysięcy NPC-ów, a przy odrobinie zachęty skomponuje nawet ścieżkę dźwiękową. I chociaż zdarzy mu się czasem popełnić spektakularną gafę – komputer ma zadatki na świetnego projektanta gier.

Najprościej mówiąc, generowanie proceduralne to tworzenie zawartości np. gier przez maszynę przy niewielkim udziale ludzkich rąk. Sto za nim seria skomplikowanych formuł matematycznych i algorytmów, które od czasu do czasu rzucają kością, żeby wylosować istotne wartości – np. wysokość góry lub obrażenia zadawane przez daną broń – i ostatecznie wypływają pożądanym przez nas twór: rozbudowaną mapę (np. w Minecrafcie), kozacką giwerę (Borderlands) czy też krasnoludzki taniec ludowy (Dwarf Fortress, patrz: ramka). Trzeba zaznaczyć, że nie jest to proces całkowicie przypadkowy i bezmyślny – struktura wykorzystywanych procedur dba o to, żeby ostateczny produkt miał ręce i nogi (więcej w ramce „Falszywe kości”). Dlatego też „proceduralnie” nie oznacza dokładnie tego samo, co „losowo” – owszem, rzuca się często kością, ale otrzymane wyniki wykorzystywane są przez bardzo sprytny system.

Jaskinia w proszku

Właśnie na tej mechanice opiera się gatunek roguelike'ów – gier, które za

każdym razem wrzucają gracza do nowych, świeżo wydrążonych podziemi, oferując w ten sposób długie godziny przedniej masochistycznej zabawy. Jeden nieostrożny ruch może oznaczać bolesną śmierć i konieczność zaczynania od początku w kompletnie nieznanym miejscu. Mieszanka sadyzmu z generowaniem proceduralnym smakuje publiczności do dziś – rogaliści przeżywają renesans, występując w postaci hybryd z innymi, bardziej nastawionymi na akcję gatunkami.



Jak jednak właściwie powstają tu plansze? Brian Walker, autor popularnego dziś Brogue'a – „klasycznego” rogala z turami i znaczkami z palety ASCII w roli grafiki – wyjaśnił na przykładzie swojej produkcji. Proces tworzenia zaczyna się od popelnienia pierwszego pokoju, losując jego kształt, wymiary i specjalne właściwości (np. masywny filar na środku), a następnie umieszczamy go na mapie. Generuje-



my kolejne pomieszczenia w identyczny sposób i podłączamy do już istniejącego – a dalej powtarzamy proces, aż skończy nam się przestrzeń.

Potem, żeby nie było zbyt nudno, włosowym miejscu wstawiamy gigantyczne jezioro i zmniejszamy je do momentu, w którym nie odcina drogi do żadnej części lądu. Na koniec posypujemy całość odpowiednią dawką

Wylosuj sobie listę przebojów

Generowanie proceduralne nie jest domeną zarezerwowaną wyłącznie przez gry – z jego pomocą można na przykład stworzyć wiarygodnie poruszający się, liczący tysiące osób tłum na potrzeby filmu. Właśnie dzięki temu bitwy w ekranizacji Władcy Pierścieni nie wyglądają jak balet synchroniczny – chociaż, jeśli o tym mowa, komputery nie stronią również od branży muzycznej. Melodie tworzone od zera przez maszyny da się usłyszeć chociażby w Spore, dzięki legendarnemu producentowi i popularyzatorowi „muzyki generatywnej”, Briana Eno. Nawet w „poważniejszych” tematach komputery nie zawodzą, pozwalając na symulowanie i testowanie systemów z życia wziętych – potrafią samodzielnie budować wirtualne miasta czy odtwarzać rozwój naczyń krwionośnych, co daje ogromne możliwości w planowaniu rozłożenia dróg oraz badaniu ludzkiego ciała.

traw, kryształów, ukrytych pułapek, ołtarzy oraz, jasna sprawa, potworów – i otrzymujemy naszą wymarzoną jaskinię. Chociaż każdy twórca rogali korzysta z innego algorytmu w zależności od swoich upodobań – mogą na przykład ograniczać się do prostokątnych pomieszczeń albo opuścić jezioro na rzecz bardziej otwartych przestrzeni – główne założenia w takiej czy innej formie przetrwają.

Wybebeszona ruletka

Niektórzy developerzy lubią mieć nieco więcej władzy nad twórami generatorów. Edmund McMillen stojący za *The Binding of Isaac* przygotował ponad tysiąc różnych pomieszczeń, z których gra po prostu układa losowo mapę poziomu – dbając przy tym, żeby konieczne pojawiły się niezbędne pokoje ze sklepem i bossem. Podobny system zastosował Derek Yu w *Spelunky*, znanym platformowym roguelike'u – zaprojektował setki małych, kwadratowych obszarów, z których następnie zlepiana jest jaskinia. Po upewnieniu się, że istnieje niezagrożona droga do wyjścia, algorytm rozsypuje po świecie potwory, pułapki oraz innego typu niemiłe rzeczy i wrzuca biednego gracza w nieznaną.

Tajemnice generowania w hack'n'slashach możemy z kolei poznać na podstawie wyjaśnień Jonathana Rogersa, głównego programisty *Path of Exile*. W produkcji tej projektant musi najpierw wskazać zarysy najważniejszych elementów otoczenia (tu biegnie ścieżka, to jest wodospad, tam będzie boss), potem zaś system losowo je modyfikuje, zakrzywiając zbyt proste linie, zasadzając drzewa tu i ówdzie lub zmieniając szerokość koryta rzeki w różnych punktach. Na koniec wygląd poszczególnych konstrukcji zostaje wylosowany wcześniej przygotowanego zbioru – żeby mur nie wyglądał zbyt monotonicznie, grafik zaprojektował kilkanaście modeli ścian – i otrzymujemy ładny, zróżnicowany poziom. Na podstawie wypowiedzi developerów z *Blizzarda* można wywnioskować, że w *Diablo* działa to na podobnej zasadzie.

Raz a porządnie

Generowanie proceduralne świata można też przeprowadzić w inny sposób, co spektakularnie pokazali David Braben i Ian Bell w roku 1984 podczas pracy nad *Elite*, symulatorem kosmicznego handlarza. Zamiast wykopywać co chwilę nową ciasną jaskinię możemy przeć raz a porządnie wybudować ogromny wszechświat – wystarczy po prostu ustalić wszystkie rzuty kością, „na sztywno”, tak żeby za każdym razem powstawało to samo uniwersum. Ograniczenia techniczne ówczesnych ośmiobitowców nie pozwalały na trzymanie w pamięci maszyny obszernych galaktyk, ale nic nie stało na przeszkodzie, żeby generować je dopiero przy odpaleniu gry – na podobnej zasadzie jak



▶ *No Man's Sky* – galaktykę wypełnia światło o barwach i powierzchni ściśle zależnych od składu materii, z której będą zbudowane.



▶ *Path of Exile* – twórcy inspirowali się systemem proceduralnego tworzenia poziomów z *Diablo*.

Komu potrzebni projektanci, gdy starczy dobry algorytm?

Rogue budował nowe podziemia, *Elite* rzuciło „ustawioną” kością, określając położenie ciał niebieskich.

Problematiczne okazało się wyznaczenie odpowiednich ustawień – wygenerowany wszechświat miał być realistycznie zbudowany, ciekawy w eksplorowaniu i... niewulgarny. Jedną z powstałych galaktyk została odrzucona, jako że żartobliwy generator nazw ochrzcił planetę słowem „arse”, oznaczającym po angielsku mniej szlachetną część pleców. Po ujarzmieniu temperamenti komputera udało się w grze upchnąć osiem galaktyk po 256 ciał niebieskich w każdej – rzecz niemożliwa do osiągnięcia wówczas w sposób konwencjonalny.

Do nieskończoności i poza nią

Zastosowany tu trik sprawdza się jeszcze dzisiaj. Jeżeli zastanawialiście



▶ *Brogue* – grafika nie ośniewa, ale dzięki temu można łatwiej wygenerować interesujący poziom.

się, jakim cudem *Daggerfall* oferuje świat dwukrotnie większy niż *Wyspy Brytyjskie*, a *No Man's Sky* kosmosz osiemnastoma kwintylionami planet – tu właśnie tkwi odpowiedź. Stosowane dzisiaj algorytmy działają jednak z nieco większą finezją. W *Elite: Dangerous*, najnowszej grze Brabena, komputer symuluje trwające miliardy lat procesy powstawania poszczególnych układów planetarnych. W ten sposób ciała niebieskie działają zgodnie z powszechnymi prawami zarządzającymi kosmosem – masa i wielkość planety zależą od jej



▶ *Spelunky* – tysiące losowych poziomów i tylko jedno życie.

odległości od centrum systemu, a gwiazdy znane z naszego nieba zostały przez maszyny odwzorowane zaskakująco dokładnie.

Podobną ścieżkę obiera nadchodzący *No Man's Sky*, pozwalający bawić się w kosmicznego eksploratora na ogromnej przestrzeni – bardzo zróżnicowanej, ale jednak rządzonej wyrażnymi, sensownymi regułami. Spotkamy osobiwe planety z niebem koloru zieleni czy też z dziwnymi formami życia, ale będzie to miało swoje wyjaśnienie w składzie atmosfery czy temperaturze. Znalezione na ziemi wrak statku kosmicznego nie okaże się tylko bezmyślną ozdobą – wnikliwe przeskanowanie otoczenia pozwoli odkryć przyczynę katastrofy.

Developerzy z Hello Games działają z nasilającym się trendem, by pokazywać, że generowanie proceduralne nie jest zupełnie przypadkowe i bezsensowne. Utalentowany programista może z niego zrobić sprytne narzędzie, zdolne do tworzenia rzeczy, o których ludzie nie byłiby w stanie pomyśleć – całej galaktyki pełnej nieszlablonych planet albo krainy pingwinów-demonów z *Dwarf Fortress*. Nie ma wątpliwości, że jeszcze minie dużo czasu, zanim artyści krzemowi wyprą z biznesu tych organicznych – dobrze przemyślane i dopracowane poziomy biją na głowę te wylosowane. Niemniej tak długo, jak gra potrafi zaskoczyć mnie czymś, na co nie wpadł jeszcze żaden człowiek, przymknę oko na niedoskonałości. [CDA]

Fałszywe kości

Wykorzystywana w generowaniu proceduralnym kość (tzw. generator liczb pseudolosowych) nie bierze prezentowanych wyników „z powietrza”. Jak to zatem działa? Otóż w zarządzanym twardą logiką mikroświecie procesora nietatwo jest znaleźć „uczciwe” źródło losowych liczb – a nie chcielibyśmy przecież używać felernej kości, na której wypadają prawie same szóstki. Rozwiązanie polega więc na odkryciu jednej, nieustannie zmieniającej się wartości (stosuje się np. liczbę milisekund, które upłynęły od północy 1 stycznia 1970 roku) i użyciu jej jako tzw. „ziarna” dla naszego generatora. Ten wykonuje na niej szereg dość skomplikowanych, ale całkowicie przewidywalnych wygibasów matematycznych, żeby otrzymać ostatecznie ciąg różnorodnych, pozornie przypadkowych wyników. Powstaje w ten sposób wiarygodna i uczciwa wirtualna kość, która jest jednak całkowicie zależna od ziarna – w momencie jego wyboru wszystkie późniejsze rzuty da się już przewidzieć.

Komputer na parę

■ Stoi i sapie, dyszy i dmucha: **Squork**

Dla dzisiejszego przeciętnego gracza lata 70., gdy raczkowały pierwsze komercyjne gry z automatów, to prehistoria branży. To co powiecie na to, że pierwsze próby stworzenia programowalnych maszyn analitycznych podejmowane były już w pierwszej połowie XIX wieku? I to w dodatku działających na parę!

Niedoszłym konstruktorem pierwszego urządzenia, które można by dziś nazwać steampunkowym komputerem, był brytyjski matematyk i mechanik **Charles Babbage** (1791-1871). W 1837 roku zaprojektował i opisał swoją w pełni programowalną maszynę analityczną, która jako rozwinięcie poprzedniego pomysłu wynalazcy (maszyny różnicowej, w zamierzeniu zastępującej tradycyjne, papierowe tablice matematyczne) miała wykonywać dowolne działania matematyczne, eliminując możliwość pomyłki przy żmudnych ręcznych obliczeniach.

Mechaniczne urządzenie napędzane silnikiem parowym miało składać się z „młyna”, czyli jednostki obliczeniowej (ang. „mill” – powiedzmy, że to odpowiednik dzisiejszego procesora), i z jed-

nostki pamięci (ang. „store”, czyli magazyn). Do komunikacji człowieka z maszyną Babbage planował posłużyć się perforowanymi kartami lub taśmami, czyli dokładnie tak samo, jak to się odbywało 100 lat później w pierwszych komputerach napędzanych elektrycznością, takich jak np. nasza rodzima Odra. Pomysł z kartami perforowanymi został podpatrzony... tkalniami z automatycz-

Pierwszy komputer zaprojektowano w XIX wieku.

nymi krosnami, gdzie były one wykorzystywane od 1832 roku do tworzenia tkanin o powtarzalnym wzorze.

Absolutni pionierzy

W tym momencie należy wspomnieć o współpracownicy Babbage'a – utalentowanej matematyce i zarazem córce znanego brytyjskiego poety, Lorda Byrona, znaniej jako **Ada Lovelace** (1815-1852). To właśnie ona rozpoczęła pisanie programów na będące dopiero w fazie planów urządzenie, stając się tym samym pierwszą w historii programistką.

Lovelace podłożyła podwaliny pod sztukę kodowania, wykorzystując np. doskonale dziś znane pętle czy rozgałęzienia warunkowe i pisząc pierwszy program obliczający ciąg liczb Bernoulliego. Jej imieniem został nazwany opracowany w latach 70. XX w. język programowania Ada, który wygrał konkurs zorganizowany przez Departament Obrony USA, pokonując 19 innych projektów. Ciekawostką jest również to, że podobizna Ady Lovelace została użyta na hologramach autentyczności produktów Microsoftu.

Nie wszystko stracone

Niestety maszyna analityczna nigdy nie została w całości zbudowana. Podobno sam jej twórca ciągle rozszerzał jej plany,



► Pierwsza programistka, Ada Lovelace, urodziła się 200 lat temu.

różnicowa została zbudowana według planów wynalazcy dopiero w 1990 roku (z ponad 8 tysięcy mechanicznych elementów!), sfinansowana przez Muzeum Nauki w Londynie, natomiast sama maszyna analityczna doczekała się jedynie działającego młyna, złożonego w 1910 roku na podstawie zapisów Babbage'a przez jego syna.

Być może jednak maszyna analityczna doczeka się wreszcie swojej realizacji, ponieważ w 2010 roku został ogłoszony Plan28 – „crowdfundingowy”, w pierwotnym założeniu 10-letni projekt budowy działającego egzemplarza. Sprawa jest o tyle skomplikowana, że zapiski i plany pozostałe po wynalazcy są niekompletne. Śledzić postęp, wspomóc dobrym pomysłem na wypełnienie luki w mechanizmie lub sygnąć grosiwem (np. zamawiając okolicznościowy T-shirt) można na stronie plan28.org, choć uczciwie trzeba przyznać, że na razie projekt idzie raczej niemrawo. Obecnie przebąkuje się już o planach jego zakończenia w 2021 r. – w 150. rocznicę śmierci, było nie było, wizjonera i genialnego inżyniera. [CDA]



► Maszynę różnicową zbudowano długo po śmierci Babbage'a.

michael fassbender kate winslet seth rogen jeff daniels

steve jobs

„błyskotliwy”

los angeles times

„michael fassbender
jest fantastyczny”

the wrap

„genialny”

variety

film reżysera

„slumdog.
milionera z ulicy”

oraz scenarzysty

„the social network”

w kinach

od 13 listopada



Battlefield: upadek serii

■ Porzucił kamasze: **Krigore**

Kiedys obiecałem, że po pewnym czasie wrócę sobie do BF Hardline. No i wróciłem. I tak pustych serwerów nie widziałem chyba od czasu, gdy wiedziony jakimś turpistycznym zewem próbowałem wieki temu pograć w sieci w Daikatana.

Analogii pomiędzy Daikatana a Battlefieldem zbyt wielu nie ma, ale jedno się rzuca w oczy: tak jak Daikatana stała się gwoździem do trumny wielkich ambicji jej twórcy – Johna Romero – tak Hardline będzie pewnie tym, co pociągnie na dno Battlefielda.

Swegoczasu Karl-Magnus Troedsson, CEO szwedzkiego studia DICE, w przypływie szczerości stwierdził, że **producent Battlefielda nie ma zielonego pojęcia, dlaczego Bad Company 2 okazał się tak dobrą grą**. Od premiery BC2 minęło już ponad 5 lat, a chłopaki dalej tkwią w niewiedzy: przez tyle czasu DICE nie zrobił ani jednej gry, która byłaby dobra w singlu. Ani jednej. Podobnie sprawa wygląda z rozszerzeniami: w międzyczasie było ich dziesięć i żadne nawet nie nawiązało walki z Bad Company 2 Vietnam. To może rzucimy okiem na multi? OK, tu jest lepiej: Battlefield 3 wyglądał, jakby twórcy zebrali to, co dobre z poprzedniej gry, i doprawili paroma świetnymi pomysłami. Ale nawet i w tym przypadku nie wszystko poszło w dobrą stronę, bo model zniszczenia budynków jednak był słabszy. „Czwórka”? Bezrewolucji, kontynuowanie rozwiązań wprowa-

rozszerzenia od DICE na przestrzeni ostatnich lat. Wiecie, co z nimi zrobić, nie? Niezależnie od tego, w którą z puszek wasz kamień trafi, gwarantuję – ta gra miała jakieś problemy techniczne. Niedziałający Battlefield, kulejące wykrywanie kolizji. Skaszani-nydźwięki, absurdalne skoki wydajności. Znikające postacie w kampanii single. Wywalanie graczy z serwerów wskutek wydarzeń na mapie (!), w końcu – lagi porównywalne chyba tylko z tymi, jakich można doświadczyć na wieczorkach poetyckich dla chorych na narkolepsję.

Przyznaję, kiedys byłem w tej serii zakochany. Jak na człowieka, któremu uczucia na rozum padły, głupawo tłumaczyłem sam sobie kolejne fakapy w dniu premiery. Za dobrą monetą brałem kaganiec się twórców i myślałem: „oho, teraz to się zmieni”. Bzdura. Począwszy od „trójki”, problemy techniczne zamiast zniknąć tak naprawdę się pogłębiały. Jak to, kalamajsko, możliwe, żeby tak doświadczone studio jak DICE przez 48 miesięcy, licząc od premiery BF3, nie potrafiło ogarnąć zwykłego wykry-

Takiego kryzysu seria Battlefield nie doświadczała nigdy wcześniej.

dzonych wcześniej. O Hardline nie będę się wypowiadał, bo do tej pory na samą myśl o jeżdżeniu samochodami w sieci rozglądam się odruchowo za śpiworem. Wnioski: singiel niezmiennie do bani, multi było dobre. Kiedys.

Wyobraźcie sobie kamień. Taki zwykły, może być nawet wyciągnięty z rzeki, choć za oknem już chłodno i tylko idiota by w październiku brodził po strumieniach. A teraz postawcie parę metrów dalej kilka puszek z wypisanymi na nich tytułami każdej gry czy

wania kolizji?! Serio, nikomu tam nawet przez moment nie zrobiło się głupio po tym, jak wraz z premierą BF4 internet zaalał GIF-y z drużyną żołnierzy przebiegającą przez drzwi i za chwilę wracającą po postać gracza tym samym, wciąż zamkniętym przejściem? Myślałem, że to będzie przesilenie, że może w końcu ktoś – jeśli nie z DICE, to z EA – zauważy, że kolejne mydlenie oczu grającym w Battlefielda już nie przejdzie. Choćby ze względów finansowych. Cóż, pomyliłem się. Przyszła Hardline. W maju tego roku jednym



z ciekawszych wątków na Reddicie (wśród tych growych, rzecz jasna) było datowane na maj 2015 zestawienie liczby grających w kolejne części Battlefielda. W Hardline'a na pecetach grało pięć razy mniej osób niż w Battlefielda 4. Mało tego! Polityczna odsłona tytułu nie przebiła nawet Battlefielda 3 – w tego ostatniego grało niemal dwa razy więcej ludzi. **Kłeska – inaczej się tego przedstawić nie da.** W pięć lat EA dokonało, wydawałoby się, niemożliwego: zamieniło markę, która jako jedyna miała potencjał, by w ogóle myśleć o konkurowaniu z Call of Duty, w chłopca do bicia, którego nikt już nie bierze na poważnie.

W tym kontekście naprawdę nie wiem, jak rozumieć ostatnie komunikaty płynące ze studia na temat Star Wars Battlefront. DICE twierdzi, że ta gra nie ma nic wspólnego z Battlefieldami, jednak gracze bez problemu dostrze-

gą w niej to, z czego słynie studio. Czyli co? Mamy się spodziewać jakiejś solidnej wtopy na początku i łatania błędów przez kolejne półroki? W ogóle nie wierzę w tę grę: w najlepszym wypadku będzie to tytuł jednego sezonu, o którym wszyscy zapomną po ograniu walki piechotą. Bo starcia myśliwców już teraz, na udostępnionych materiałach, pokazują, że legendy X-Winga gra nie przeskoczy nigdy, choćby za plecami twórców stał sam Vader i ich Mocą podduszał, a Jar Jar Binks deklamował „Hamleta”. **Pozosta-je czekać na kolejnego Battlefielda i liczyć, że może się uda.** Jakimś cudem – bo jak powszechnie wiadomo, boska interwencja sprawdza się najlepiej w procesie tworzenia gier. Ale mam też inną propozycję: złapcie wy tam w DICE jakiś wolny komputer, odizolujcie się od świata słuchawkami i w to całe Bad Company 2 po prostu sobie zagrajcie. Może wam się przypomni, jak robi się dobre gry. **ICDAI**



Hejt nasz powszedni

■ Podśpiewywał „21st Century Schizoid Man”: **Papkin**

Zdrowyś Mario i gracz hardkorowy, zawsze dziewczica. Wybacz, że zwracam Ci wąsą, ale smutno mi, Boże. W grach zaległy się krwiożercze imigranci i demony gender (niekoniecznie wg Goi), hajlujące feminazistki grożą kolejną nocą kryształową, a komunistyczni producenci indyków planują zamach na Jana Pawła II. No, tak przynajmniej czytałem.

Czerw perwersyjnych ideologii wizerają już z Facebooka, którego założyciel (nawiasem mówiąc – Żyd) wystąpił na Zgromadzeniu Ogólnym ONZ z postulatami zapewnienia szybkiego internetu uchodźcom. Prawdziwy Polak pluje na liczkę Zuckerberga gęstą plwociną, bo przecież na Fejsie panuje cenzura żeby nie można było napisać nic złego na tych „biednych imigrantów”, którzy gwałcą i mordują. Zresztą, pewnie bym temat (tfu, tfu) serwisów społecznościowych rozwinął, ale nie chcę być w areszcie. Stąd wieńcząc wątek wrogich podszeptów, dodam jedynie, że ze zniecierpliwieniem czekam aż cała Europa pójdzie w piz*o. Mam nadzieję, że zachodnio-europejska cywilizacja będzie dogorywać na moich oczach.

Cóż ze sobą począć, gdy już człowiek skasuje konto i zarzuca aktywność to-

cie drugiego Dragon Age'a? Jak powszechnie wiadomo, homoseksualizm to po prostu choroba psychiczna, a Feris i Anders już na pierwszy rzut oka wydawali mi się gejowaci a kiedy zobaczyłem opcje dialogowe z serduszkami to po prostu miałem ochotę wyłączyć grę. Pokazywanie homoseksualizmu w grach jest obrzydliwe. No i te zaślabiny damsko-damskie w Skyrimie... w imię czego? Może jeszcze ślubu ze zwierzętami i drzewami... tfu...

OK, to może poplujmy ołowiem w jakimś FPS-ie? Ideologie rozpuszczają się w testosteronie, a kot może mieć więcej testosteronu niż Duke Nukem! Co prawda tryb capture the babe – jak donoszą politpoprawni dziennikarze Fox News – wonieje seksizmem, ale dajcie spokój feministką. Są jak nadpobudliwe siedmiolatki. Jak wykażecie brak zainteresowania to same sobie

Poglądy miejmy najróżniejsze. Język – jednako elegancki.

warzyšką? Relaks przy wysokobudżetowych samograjach od Ubisoftu nie wchodzi w rachubę! Nie dość, że w Brotherhoodzie zaliczył epizod pederasta Leonardo di Caprio (ten od deMony Lizy), a w Black Flagu James Kidd okazał się skrywać pod koszulą autentycznego cyca, to nadchodzące Syndicate przedstawi nam postać transgenderową. Jak grać, panie premierze? Nie grać, czytywi! Ja już wiem że kijem przez szmatę tytułu nie szturchnę, już nawet żał czasu, żeby spiracić to całe Assassin's Creed: Grodzka Edtion.

Na uruchomienie rolplejów nie pozwala mi religia. Dzięki Gon? Nieśmiało przypomnę redowe życzenia świąteczne i zapytam: co robi indyk na stole na kartce cdp? Sprzedali się Amerykanom, już od nich nic nie kupię... A BioWare to już w ogóle hołduje ideologii danger na całego! Pamięta-

pójdą śmieszne... po mordzie mężusiowie i tak będą je lać. Dukenukem Femi-nażi! To tylko mnie motywuje, żeby za-kupić tę grę! Co się natomiast tyczy WWE 2K16, gdzie prania po buziach też przecież nie brakuje, to dziękuję, postoję. Od kiedy z gry wycięto Hulka Hogana, który to „w realu” ubliżał czarnoskórym, nie mogę się pozbyć przekonania, że „mniejśość” ma władzę a biały człowiek jest ich popychadłem muszącym żyć w cieniu i strachu bo cokolwiek powie to: „Rasista”.

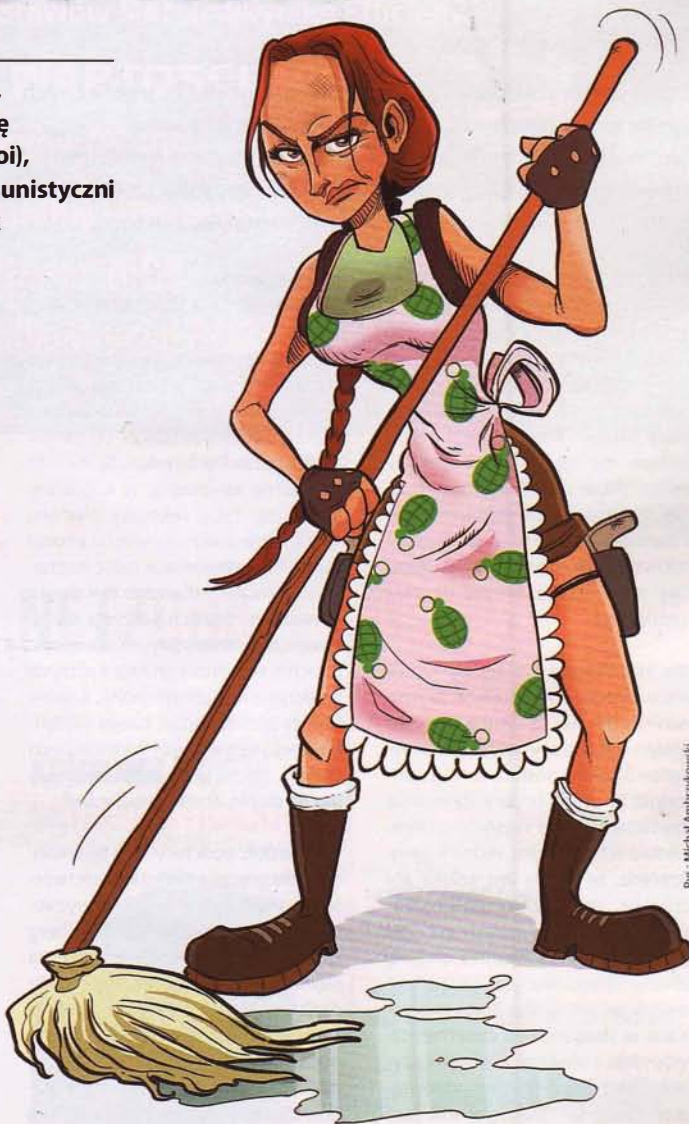
Być może swą ostatnią ostoję biały człowiek znajdzie, wsłuchując się w kojący gulgot indyków? Gdzieżby! Uruchamiając Babel Rising, należy pamiętać, że wszelkie próby naśladowania Boga dla wierzącego są złe. I tylko przed takimi grami przestrzegam osoby wierzące. Czy wyobrażasz sobie, że za 100 lat będzie powstał gra

gdzie Jan Pawła II za pomocą broni palnej będzie zabijał każdy człowiek-komunizm!!!!!!! I chciwi wydawcy gier zarabiali!!!?

Ale dość tej fanfaronady. Podkreślone zdania podebrałem z komentarzy pod newsami na cdaction.pl (zachowując, rzecz jasna, oryginalną pisownię). Słowem – ze strony będącej przestrzenią na celebrowanie growych nowości, nie na ideologiczne wojenki. Te zresztą nawet by wyżej podpisanego nie zmierzili, bo gracz – też człowiek. Ba – niekiedy i człowiek myślący, co to ma w głowie nie tylko rozkład pomieszczeń w CS:GO i minecraftowe schematy. **Za problem, mój myli, nie uważam wcale posiadania poglądów – ale je-**

zyk, jaki służy niektórym do ich prezentacji.

Trwa właśnie ogólnopolska akcja HejtStop, której uczestnicy (w tym ludzie z naszego podwórka, vide Krzysiek Gonciarz) starają się wyrugować z przestrzeni publicznej mowę nienawiści. Temat to stary jak sam internet, w dodatku momentami niebezpiecznie przeciągany w kierunku tzw. politycznej poprawności. Sęk w tym, że czym innym jest cenzura, a czym innym kultura dyskusji. Nie chcąc nikogo kneblować i pozostając wiernym wolterowskiemu „nie zgadzam się z tobą, ale zawsze będę bronił twego prawa do posiadania własnego zdania”, apeluję wyłącznie o jedną, banalną rzecz: o to, żeby różniąc się w sieci, różnić się z klasą. **ICDAI**





Autor jest **martwy**

■ Zniczył mu: **Cross**

Growi celebryci bardzo lubią powtarzać podczas publicznych występów butne hasła w stylu „gry to sztuka równa kinematografii czy literaturze, mamy na to milion dowodów”. Szkoda tylko, że tak trudno wskazać im artystów równych, dajmy na to, Jamesowi Joyce’owi czy Jean-Lucowi Godardowi.

Już w latach dwudziestych kinem interesowali się tak uznani artyści z innych mediów jak Marcel Duchamp („Anemiczne kino”) czy Salvador Dali („Pies andaluzyjski”). Niedługo potem ruchome obrazy zaczęli reżyserować pisarz Samuel Beckett, poeta Jean Cocteau czy ojciec pop-artu Andy Warhol. Swoje scenariusze próbowali tworzyć autorzy już nieśmiertelnieni w kanonie literatury, a przywódcy krajów totalitarnych nieustannie starali się przez sztukę dotrzeć do mas z propagandą.

Mija kilkadziesiąt lat. Słynny krytyk filmowy Roger Ebert ogłasza, że jego zdaniem gry nie są sztuką. Od razu pewien zakochany w swoim PlayStation 3 biedak postanowił mu udowodnić, że plecie bzdury. Za dowód przedstawił dzieło najsłynniejszego reżysera w historii gier, Hideo Kojimy. „Powiedz, że to nie jest sztuka ani rozrywka”, stwierdził przed pokazaniem legendzie kinowych sal sceny z MGS4 (średnia ocen 94), w której Johnny „Biegunka” Sasaki usiłuje oświadczyć się swojej lubej w przerwach w strzelaniu do cybernetycznych ninja i dyskusji o nanomaszynach. Ebert bez problemu odpowiedział „Okej, spróbuję. **To nie jest sztuka. To nie jest rozrywka.**”

Bang, pojedynek między filmami a grami dziesiąta muza wygrywa w pierw-

możliwe, że nigdy nie będzie mi dane zagrać w ten tytuł. Nie zdążyłem.

Wyobraźcie sobie, że jakiś dystrybutor przyznaje się do zniszczenia jakiejś pokazanej zaledwie na kilku festiwalach etiudy Kieślowskiego, bo nie widział w niej żadnych zysków. Scenariusz wydaje się absurdalny, w końcu nie godzi się, żeby rękopisy płonęły. W grach to jednak inaczej. Cyfrowe „produkty”, stanowiące część rozmaitych „franczyz” (dlaczego tak często w naszych mediach korzysta się ze słownictwa smutnych panów w garniturach?), regularnie znikają z różnych przyczyn z wirtualnych półek. A skoro taki los potrafi dopaść nawet najsłynniejszego reżysera gier wideo wszech czasów, trzeba sobie zadać pytanie – jak, do diabła, dbamy o twórców?

Pytanie dość podchwytliwe, bo w końcu wielu graczy nawet żadnych twórców nie kojarzy. Każdy potrafi wymienić takie nazwiska jak Wajda, Spielberg czy Tarantino, a jak jest w grach? Poza Kojimę, będącym wyjątkiem potwierdzającym regułę, nie mamy słynnych autorów, którzy każde swoje dzieło obdarzają unikalnym stylem, których dzieła są odbiciem ich światopoglądów czy fascynującym manifestem na jakiś temat.

David Cage? Litości, gdybym chciał poczytać coś na poziomie moich



► **Na razie na horyzoncie nie widać żadnego Bergmana branży gier.**

Nie mamy słynnych autorów, którzy każde swoje dzieło obdarzają unikalnym stylem.

szej rundzie. A najgorsze jest to, że Hideo Kojima i tak jest w ścisłej czołówce, jeśli chodzi o jakość autorów w medium. Mało który twórca gier zbliżył się do poziomu, który reprezentują postmodernistyczne sztuczki w Metal Gear Solid 2, przebijający czwartą ścianę epilog MGSV czy – jak słyszę od wielu osób – chaotyczny koszmar zwany P.T. Przy czym nie jestem pewien tego ostatniego przykładu, bo całkiem

scenariuszy filmowych z gimnazjum, tobym je znalazł na strychu. Ken Levine? Inne to niemający absolutnie nic do powiedzenia komiksowy pur-nonsens, a uwagi Bioshocka na temat liniowości gier z biegiem lat wydają się coraz płytsze. Ktoś z nagradzane-go Telltale? Powiedzmy sobie szczerze, ich szablon rozgrywki nie pozwala za bardzo na zabłyśnięcie indywidualizmem. Patrice Désilets? Jego

kariera mogła nabrać odpowiedniego rozpędu, ale Ubisoft zrobił, co mógł, by temu zapobiec (anulowanie 1666). Goichi Suda? Za czasów killer 7 obiecujący autor, dziś robi w kółko żenująco niedojrzałe shootery i slashery. Sam Barlow? Wciąż nagradzane bożyszcze indiesów, którego niedawne Her Story ma scenariusz na poziomie szczególnie idiotycznego odcinka CSI. Shigesato Itoi? Dobry

kandydat, japoński artysta uznany choćby jako literat, ale ile osób grało w zakończoną już zresztą na amen serię Mother od Nintendo?

Nie jest tak, że odmawiam grom jakiegokolwiek artyzmu. Wiele erpegów czy nawet shooterów w jakiejś mierze wpłynęło na to, kim dziś jestem. Ale gdybym miał znaleźć growy odpowiednik Tarkowskiego, Goethego, Manna czy Kubricka – Artystę przez duże „A” – nie znalazłbym praktycznie nikogo, przy kim nie musiałbym postawić wielu „ale”. I taki stan rzeczy zaczyna wydawać mi się nie do naprawienia.

ICDAI

KOMPUTERY MORELE SKYLAKE EFFICIENT

Wzrosty na: www.morele.net

- IDEALNE PODZESPOŁY
- DARMOWA DOSTAWA
- NATYCHMIASTOWA WYSYŁKA

Do wszystkich zestawów Morele Skylake Efficient

GRATIS O WARTOŚCI 400 ZŁ

Mysz MSI Interceptor DS 100

Counter-Strike: Global Offensive

Pamięć Crucial Gizmo! 16GB

Unikatowa koszulka Crucial BALLISTIX

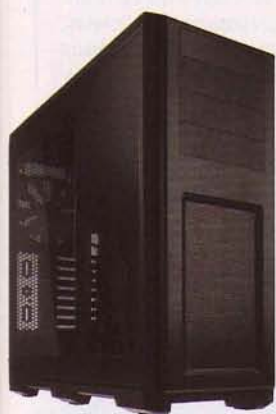


SPRAWDŹ NA:

WWW.MORELE.NET/CDA

morele.net

KOMPUTER MORELE SKYLAKE EFFICIENT i5



- PROCESOR:
INTEL® CORE™ i5-6600K
- PAMIĘĆ RAM:
8GB DDR4 3000 MHz CL15
- KARTA GRAFICZNA:
MSI GEFORCE GTX 970 GAMING 4G

GRA GRATIS:
Counter-Strike: Global Offensive



5099.99,-

KOMPUTER MORELE SKYLAKE EFFICIENT i7



- PROCESOR:
INTEL® CORE™ i7-6700K
- PAMIĘĆ RAM:
8GB DDR4 3000 MHz CL15
- KARTA GRAFICZNA:
MSI GEFORCE GTX 980 GAMING 6G

GRA GRATIS:
Counter-Strike: Global Offensive



6799.00,-

**WSZYSTKIE KOMPUTERY MORELE WYPOSAŻONE
SĄ W NIEZAWODNE ZASILACZE FIRMY BE QUIET!**

be quiet! Ciche zasilacze do Twojego komputera





Generacja siódma 2005-2012

Wii

ARE THE CHAMPIONS!
(AGAIN...)



■ Wymachuje Wiilotem: **Smuggler**

Witam w czasach siódmej generacji konsol. To przeszłość już tak nieodległa, że większość czytelników CDA niewątpliwie doskonale te czasy i konsole pamięta. Czy zatem uda mi się czymś was zaskoczyć, opowiedzieć coś, o czym dotąd nie wiedzieliście? Zaraz się przekonamy.

Siódma generacja to po prostu nowe modele konsol „wielkiej trójki”, o znacznie większej mocy obliczeniowej, mogące bez problemu wyświetlać obraz w HD. W tych czasach coraz ważniejszą funkcję w konsolowym graniu pełni internet – nie chodzi już tylko o zabawę w sieci, ale i **elektroniczną dystrybucję gier**. Wtedy też w słowniku graczy pojawiło się niepozorne, a jakże ważne słówko „achieve-

ment” (*). A najwyraźniej rozdrażnione kolejnymi porażkami swoich stacjonarnych maszynek **Nintendo pokazało, że ciągle istnieją miejsca, gdzie wcześniej nie dotarła żadna taka konsola**. A z handheldami coraz odważniej zaczynają konkurować smartfony. Jest to też chyba najbardziej wyrównana generacja w historii, jeśli idzie o sprzedaż poszczególnych modeli. Gorzej, że na rynku liczyły się

już tylko trzy maszyny (gdy mówimy o konsolach stacjonarnych). Dlatego też ramka „Drugi plan” została tu przechrzczona na „Trzeci plan”, a w sumie to bardziej pasowałaby jej przydługa nazwa „Konsole praktycznie nieznane i bezładnego znaczenia”.

(*) „Acziki” były już od dawna znane, ale dopiero wtedy w pełni wykorzystano ich potencjał.
Patrz: tekst w CDA 09/2015.

Sprzedaż konsol szóstej generacji

Wii	101,44 mln
Xbox 360	84 mln
PS3	> 80 mln

Najgorszy handheld ever?

Gizmondo, produkt szwedzkiej firmy Tiger Telematics, na papierze nie wyglądał źle – kolorowy ekranik TFT 2,8” o rozdzielczości 320 x 240 i moc obliczeniowa pozwalająca renderować milion poligonów na sekundę w roku 2005 głowy nie urywały, ale też nie budziły politowania. Co prawda design konsolki nawiązywał do najgorszych czasów szwedzkiego wzornictwa (obejrzyjcie sobie Volvo z lat 70., a zrozumiecie...), no ale liczy się wnętrze, a nie wygląd. A w obudowie Gi-

zmondo tkwiło parę niespodzianek, jak wbudowany aparat fotograficzny, GPS, możliwość wysyłania SMS-ów i e-maili czy zainstalowany Windows Media Player 9. I gdyby konsola wyszła, jak planowano, w 2003, to kto wie... Ale wyszła w 2005 i kosztowała wtedy ponad 600 \$ – że trzy razy tyle co Nintendo DS. Do tego z żałośnie

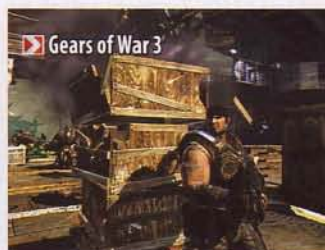


małą liczbą gier na start (2), a po roku było ich zaledwie 14, i to dość kiepskich. Gizmondo trafiły też liczne „choroby wieku dziecięcego” – system wysyłający SMS-y szwankował, GPS sobie nie bardzo radził itd. W 2006 jej producent zaskutecznie więc zbankrutował, a sama konsola rozeszła się na całym świecie w oszałamiającej liczbie... 25 000 egzemplarzy.

2005 Xbox 360

Można bardzo wiele złego napisać o Microsoftzie, ale nie można powiedzieć, że nie potrafi uczyć się na swoich błędach. Najwyraźniej jego analitycy przemysłili to, co schrzaniono przy premierze Xboksa, i wyciągnęli sensowne wnioski. Stąd tym razem to X360 pojawił się przed nową konsolą Sony. Zadbano, by maszynka wyglądała ładnie, a dołączony do niej pad jest (jak dla mnie) wzorem ergonomii, idealnie leżącym w dłoniach. X360 od razu zintegrowany był z usługą Xbox Live i to on (a raczej gry na niego) rozpowszechnił „acziki” i zwyczaj „maksowania” gier celem zdobycia wszystkich osiągnięć. Konsolę dało się też – w przeciwieństwie do poprzednika – stawiać w pionie. **Gdyby szukać wad X360, to można ponarzekać na brak sprzętowej wstecznej kompatybilności z Xboksem.**

X360 zadebiutował jesienią 2005, w cenie 399/299 \$ – w zależności od wersji, bo od razu były dwie: Core i Premium, różniące się nieco wyglądem i dość znacznie wyposażeniem. (W Premium był montowany dysk 20 GB, dołączono też bezprzewodowego pada i headset). Obie jednak pierwotnie **charakteryzowały się dużą awaryjnością – początkowo rzędu nawet 50%! Głównie szwankowało chłodzenie, w efekcie czego konsole ulegały uszkodzeniu, sygnalizowanemu przez słynny „czerwony pierścień śmierci”.** (Ich wymiana i serwisowanie kosztowały Microsoft ponad 1 mld \$!). W wersji Elite z 2007 zamontowano



złącze HDMI. Wariantów X360 było zresztą dużo więcej, a miarą żywotności tej maszyny niech będzie fakt, że jej ostatni lifting dokonany został w 2013. Wypuszczono też mnóstwo „edycji limitowanych”, zwykle związanych z premierą konkretnej blockbustowej gry.

W 2010 pojawił się kontroler Kinect. Został wpisany do Księgi rekordów Guinnessa jako „najszybciej sprzedająca się urządzenie elektroniki konsumenckiej”, gdyż w czasie pierwszych dwóch miesięcy od debiutu zakupiło go 8 mln graczy, a do dziś sprzedano ponad 26 mln egz. Sam **X360 okazał się wielkim komercyjnym sukcesem – znalazł aż 84 mln nabywców, czyli niemal 4 razy tyle co jego poprzednik.**

Ciekawostka: Nazwę Xbox 360 oficjalnie „zaklepano” w 2003, wcześniej prototypy konsoli nosiły nazwy Xbox Next, Xenon, Xbox 2, Xbox FS oraz NextBox.

Ciekawostka: Podobnie jak w przypadku Xboksa Japończycy nie bardzo chcieli kupować tę konsolę. W Japonii sprzedano zaledwie 1,5 mln X360.

-  **Grafika:** do 1080p
-  **Paleta kolorów:** 32-bitowa
-  **Pamięć RAM:** 512 MB
-  **MIPS:** 19 200
-  **Polygony/s:** 500 mln
-  **Pojemność nośnika:** 7,95 GB
-  **Dźwięk:** 256 kanałów
-  **Liczba dostępnych gier:** ok. 900

Trzeci plan

■ **ZAPiT Game Wave (2005)** – coś na kształt systemu NUON z poprzedniej generacji, czyli technologia umożliwiająca DVD-playerowi odtwarzanie gier. Ale że owych powstało „aż” 13 i były to głównie rozmaite gry logiczne oraz quizy, to mimo umiarkowanej ceny 99 \$ ZAPiT przepadł bez echa.

■ **V.Flash VTech (2006)** – seria „edukacyjnych konsol” dla najmłodszych graczy. Boooring.

■ **GP2X (2005)** – handheld działający pod kontrolą Linuksa. Wyświetlacz: 320 x 240, 3,5", 65 536 kolorów. Służy głównie do... emulowania konsol 3. i 4. generacji. Sprzedano ok. 30 000 egz.

■ **Mattel Hyperscan (2006)** – potentat z czasów 1. i 2. generacji powraca

z teoretycznie nowatorską konsolą (wykorzystywała technologię RFID). W praktyce – koszmar pod każdym względem. Każdym!

■ **Click Start (2007)** – kolejna „konsola edukacyjna” dla dzieci w wieku 3-6 lat. Zieeew.

■ **Tectoy Zeebo (2009)** – konsola przeznaczona na mniej zamożne rynki świata (Indie, Brazylia, Meksyk). Ale w zupełnie bezsensownej w stosunku do możliwości (i konsoli, i nabywców) cenie 249 \$. Siedemdziesiąt trzy gry na kartach pamięci o pojemności do 25 MB, w rozdzielce VGA. Jak nie trudno się domyślić, nikt o zdrowych zmysłach nie chciał wydawać równowartości ceny Wii, by grać na kiepskiej i niszowej konsoli z małą liczbą dostępnych gier.



■ **EVO Smart Console (2009)** – chłopaiki trochę wyprzedziły swoją generację, bo „to PC w obudowie konsoli” brzmi dziś dość znajomo, prawda? Działała pod Linuksem i Win7, a w środku miała procesor AMD Athlon 64 X2 5600 taktowany zegarem 2,9 GHz, kartę ATI HD 3200 i 2 GB RAM-u oraz HDD 120 GB. Cena 679 \$.

■ **Boxer8 OUYA (2012)** – kosztująca 99 \$ konsola na Androidzie 4.1. Wiązano z nią spore nadzieje. Twórcy przeprowadzili zbiórkę pieniędzy na Kickstarterze – zgarnęli ponad 8,5 mln \$ (a liczyli na 950 tys.). Ale po jej premierze fala entuzjazmu jakoś tak bardzo szybko opadła i znalazło się tylko jakieś 200 tys. nabywców.



2006

PlayStation 3

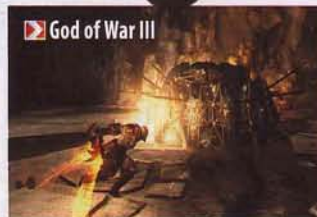
Na reakcję Sony po debiucie X360 musieliśmy czekać rok. Co prawda konsola została oficjalnie zapowiedziana już na targach E3 w maju 2005, ale w sprzedaży pojawiła się dopiero późną jesienią 2006. Następcą słynnego chipu „Emotion Engine” został „Cell” – ośmiordzeniowe (!) monstrum, z czego aż sześć rdzeni przeznaczonych było do przetwarzania danych w grach. (Przy czym konstrukcja układu była dość specyficzna, bo tak naprawdę miał 1 rdzeń główny i 7 pomocniczych, więc trudno go bezpośrednio porównywać z procesorami). Ówczesni posiadacze pecetów wpadali w stany depresyjno-melancholijne na widok nielicznych gier, których twórcy potrafili wykorzystać moc PS3 w pełni (np. God of War III, Uncharted 3). Co nie było łatwe z powodu skomplikowanej architektury konsoli. Do tego urządzenie od razu mogło generować obraz w 1080p za pośrednictwem złącza HDMI.

Jakośnik danych **zastosowano po raz pierwszy w historii branży czytnik Blu-ray** (co przy okazji czyniło konsolę bardzo atrakcyjną dla kinomaniaków, jako domowe centrum multimedialne). Oferowała również bezpłatną usługę sieciową PlayStation Network. Warto też wspomnieć o **wstecznej kompatybilności z PSX, a także (początkowo) z PS2** za pomocą emulacji, która jednak została usunięta z kolejnych wersji w celu obniżenia kosztów produkcji. Do PS3 powstała masa różnorodnych akcesoriów, w tym bezprzewodowy kontroler ruchu PS Move.

Tym niemniej pierwotna cena – w zależności od wersji 499/599 \$ – oraz skomplikowana architektura, utrudniająca pisanie gier, sprawiły, że sprzedaż PlayStation 3 początkowo

była niezbyt imponująca (tzn. w porównaniu z oczekiwaniami oraz wynikami X360). Z czasem jednak tak gracze, jak i developerzy coraz bardziej przekonywali się do tej maszyny i finalnie **zakupiono nieco ponad 80 mln egzemplarzy**, a użytkownicy nabyli w sumie 862 milionów sztuk gier na tę platformę. Wynik, oczywiście, imponujący – ale nie da się ukryć, że tym razem Sony tylko zremisowało z Microsoftem, do tego zajmując najniższe miejsce w TOP 3 i sprzedając prawie dwa razy mniej konsol niż poprzednio.

Ciekawostka: PS3 miała możliwość zainstalowania dodatkowego systemu operacyjnego – Linuksa. Była to pierwsza i jak dotąd jedyna konsola, której producent pozwalał na wgranie dowolnego oprogramowania



i nie powodowało to utraty gwarancji. Niestety, w którejś aktualizacji firmware'u opcja ta została zablokowana z powodu prób wykorzystywania Linuksa do łamania zabezpieczeń konsoli i uruchamiania pirackich kopii gier.

Ciekawostka: Przez cały cykl życia konsoli wypuszczono tylko dwie odświeżone wersje sprzętu – Slim oraz Super Slim.



- Grafika:** do 1080p
- Paleta kolorów:** 32-bitowa
- Pamięć RAM:** 256 MB
- MIPS:** 10 240
- Polygony/s:** 275 mln
- Pojemność nośnika:** < 50 GB
- Dźwięk:** 256 kanałów
- Liczba dostępnych gier:** ponad 780

2006 Nintendo Wii

Po prestiżowych porażkach swoich kolejnych stacjonarnych konsol, Nintendo zachowało się niczym Bruce Lee, który w finale filmu „Droga smoka” dostawał łomot od Chucka Norrisa... aż nagle zupełnie zmienił styl walki, czym totalnie zdezorientował przeciwnika i go zwyciężył. Bowiernie po niepowodzeniach N64 i GameCube'a Nintendo nagle zupełnie zmieniło swą filozofię. Przestała się dla niego liczyć liczba polygonów, MIPS-y, częstotliwość procesorów, maksymalna rozdzielczość, wyżyłowana jakość tekstur i fotorrealistyczna grafika 3D. Stąd parametry Wii, w porównaniu z konkurencją, były, jak by to delikatnie wyrazić... mocno niedzisiejsze. **Postawiono natomiast na interakcję i przyjemność płynącą ze wspólnego grania.** Ta prosta filozofia wprowadziła Wii na szczyt siódmej generacji i pozwoliła jej przekroczyć magiczną granicę 100 mln sprzedanych egzemplarzy (101,44 mln).

Choć idea bezprzewodowego kontrolera reagującego na poczynania gracza jest znana jeszcze z poprzedniej generacji (XaviXPORT z 2004), to dopiero Nintendo i jego Remote,

korzystający z kombinacji akcelerometrów i detekcji podcierwieni do wykrywania swojej pozycji w trójwymiarowej przestrzeni, pokazały, **jak ogromny potencjał tkwi w tak niepozornym urządzeniu.** Każdy, kto razem z kumplem czy dziewczyną(*) pograł chwilę choćby w tenisa stołowego na Wii, potwierdzi – wspólnie machanie czymś

takim daje naprawdę wielką satysfakcję. A że konsola kosztowała niedużo (249 \$), oferowała na start 21 gier, ich biblioteka była największa spośród wszystkich konsol tej generacji (w sumie ponad 1200 tytułów), a do tego umożliwiała uruchamianie gier z GameCube'a, to nic dziwnego, że – wsparta

akcją reklamową o wartości 200 mln dolarów – od momentu debiutu późną jesienią 2006 sprzedawała się jak tanie piwo w czasie juwenaliów. W Anglii przed świętami ludzie dosłownie bili się o Wii, bo popyt dramatycznie przewyższał podaż. Azaskoczona sukcesem Nintendo konkurencja w pośpiechu dołączała do swoich konsol urządzenia zbliżone działaniem do Remote'a (Kinect i PS Move).

(*) Tak, to dość okrutny żart z mej strony.

Ciekawostka: Pierwotna nazwa konsoli to Revolution, ale niemal w ostatniej chwili zmieniono ją na Wii, ponieważ była krótsza i prostsza do wymówienia. Literki „ii” symbolizowały dwóch graczy albo dwa kontrolery konsoli. A do tego „wii” przypominało fonetycznie angielskie „we” (my) – co wykorzystano w sloganie reklamowym „Wii would like to play” czyli „chcemy się bawić”. (Niektórzy twierdzą, że to także nawiązanie do „weeee!”, czyli okrzyku wyrażającego dziecięcą, radosną ekscytację). Tym niemniej początkowo tak wielu ludzi narzekało na nową nazwę konsoli, że szef amerykańskiego oddziału Nintendo ironicznie oświadczył: „Chciałbym podziękować ludziom, którzy już pierwszego dnia wypowiedzieli się dobrze o tej nazwie. Obu”.

Ciekawostka: Wszędzie poza Japonią do sprzedawanej konsoli dołączana była gra Wii Sports. (ICDA)



-  **Grafika:** do 576i
-  **Paleta kolorów:** 24-bitowa
-  **Pamięć RAM:** 88 MB
-  **MIPS:** 3080
-  **Polygony/s:** > 100 mln
-  **Pojemność nośnika:** 8,54 GB
-  **Dźwięk:** Dolby Pro Logic II
-  **Liczba dostępnych gier:** ponad 1200

Smartfony wkraczają do gry

Choć historia smartfonów sięga wczesnych lat 90. (pierwszy godny tego miana, Simon, stworzony przez IBM, pojawił się na rynku w... 1993), to z punktu widzenia gracza zaczęły być sensowną platformą do grania dopiero gdzieś w okolicach 2008, gdy debiutował iPhone 3G(*). Oczywiście graliśmy na telefonach już dużo wcześniej – niech podniesie rękę ten, kto posiadając Nokię, nigdy nie odpalił Węża. Nie wzię! Ale dopiero od 2008 smartfony na poważ-

niej włączyły się do wyścigu o pieniądze graczy.

(*) W sumie to raczej od pierwszego iPhone'a (2007), który miał dokładnie te same „grawe” parametry co wersja 3G (grafika

w 320 x 480 w 18-bitowej palecie barw). Ale że dopiero w 2008 roku pojawił się sklep z aplikacjami (więc i ogromnym wyborem gier), to uznałem, że to 3G stał się pierwszym porządnym „smartfonem dla graczy”.



Dział współtworzony przez czytelników

naluzie@cdaction.pl

NA LUZIE

MYŚL NUMERU

Nie dyskutuj z gościem, który ma nad tobą pół litra przewagi.

KIEPSKI DZIEŃ...

■ Mam znajomego, to taka bardzo luźna znajomość. Kiedyś coś mi sprzedał, a ponieważ nie miałam wówczas pieniędzy, umówiliśmy się, że oddam mu kasę przy okazji. Zatem na do widzenia, chcąc potwierdzić uzgodnienia, mówię: „to następnym razem ci się...” (i tutaj powinienem dodać „odwdzięczę”, ale przecież nie chciałam się odwdzięczać, nawet nie musiałam, chociaż tylko o zwykłe oddanie pieniędzy. W ułamkach sekundy burza myśli w mózgu). Efektem było zdanie, które przeszło moje i jego oczekiwania: „to następnym razem ci się oddam!”.

■ Jechałam dzisiaj rano do pracy autobusem. Obok mnie usiadł niezwykle przystojny facet. W pewnym momencie patrząc przed siebie, powiedział: „Wiem, że się nie znamy za dobrze, ale może dałabyś się namówić na kawę?”. W całkowitym szoku odparłam: „Właściwie... to czemu nie”. Facet nadal coś mówiąc, palcem wskazał na słuchawkę bezprzewodową w swym uchu.

■ Niechcący wywróciłam dzisiaj dzbanek z wodą na stół, na którym leżały ważne dokumenty, tablet, komórka oraz talerzyk z ciastem. Siostra wykazała się niesamowitym refleksem i praktycznie natychmiast uratowała... ciasto!

■ Wracałem ostatnio piechotą z imprezy. Zaczepiło mnie kilku dresów i dość grzecznie poprosiło o mój portfel. Ośmielony ich dobrymi manierami i wypitym alkoholem zapytałem, czy nie mógłbym wyjąć dokumentów. O dziwo – zgodzili się. Gdzie tu pech? Otóż oprócz dowodu i prawka wyjąłem też kartę kibica jednego z klubów piłkarskich. Nie powinienem był...

■ Mój chłopak zostawił mnie po trzech latach związku, bo stwierdził, że zbyt dużo nas dzieli. Zapytałam go zszokowana o chociaż jeden przykład, na co on odparł ze złością: „Ja lubię szynkę, a ty wolisz ser!”.

■ Wczoraj po południu z przerażeniem zauważyłem, że moje jądra i ich okolice nabrały sinoniebieskiej barwy. Spanikowany pojechałem do

lekarza. Diagnoza? Będę żył, a od tego upału i potu bokserki zafarbowwały mi skórę. Pozdrawiam lekarza, który był na tyle dobrze wychowany, że zaczął się głośno śmiać, dopiero jak byłem za drzwiami.

■ Wczoraj wieczorem po raz pierwszy usłyszałem od kobiety słowa, o których marzy niezliczona ilość facetów: „O Boże, jaki wielki!!!”. Szkoda, że słowa te powiedziała dentystka, mówiąc o ubytku w moim zębie.

■ Jako może 5-letnia dziewczynka pojechałam z rodzicami, ciocią, wujkiem i kuzynostwem pod namioty. Pewnej nocy w 2-osobowym namiocie (na 2-osobowym materacu) spało 5 osób. Tata spał z brzegu i za każdym razem, gdy spadał z materaca – a zdarzyło się to parę razy – to z lekką złością kazał się mamie posunąć.



Rano, jak wszyscy wstali, ciocia spytała się, jak mi się spało. Odpowiedziałam, że „tak sobie, bo budziłam się parę razy, gdy tata mamę posuwał”. Możecie sobie wyobrazić miny wszystkich.



OBRAZEK NUMERU



Meg Turney @megturney · 4m
Be different. (image via @reddit)



SCREENSHOCK



Nadesłał: Krzysztof Dabisz

AUTENTYKI

■ Sposobów na uniknięcie kary za jazdę w pociągu bez biletu jest wiele. Niestety Janusz wpadł na najgłupszy z możliwych pomysłów. Gdy zobaczył kontrolerów, zerwał hamulec bezpieczeństwa i próbował wyskoczyć z pociągu. Niestety, nie wszystko poszło zgodnie z jego przewidywaniami. W nowych składach po zerwaniu hamulca bezpieczeństwa blokują się drzwi. Pomimo prób zerwania blokady drzwi nie puściły. Janusz wpadł na kolejny jego zdaniem mądry pomysł. Stwierdził, że jak powie kontrolerowi, że nie ma dokumentów, to nie wypisze mu kary. Najprawdopodobniej nie wziął na poważnie tego, że kontroler dzwoni po policję. Gdy pociąg wjechał na następną stację, to na peronie czekał już patrol. Kolejny pomysł Janusza przebił wszystko. Stwierdził, że jak poda wymyślone dane, to „mandat” zostanie wypisany na inne nazwisko i nie będzie musiał płacić. Policjanci szybko zorientowali się, że Janusz po prostu ściemnia, i zdecydowali się przewieźć go na komisariat. Podczas przeszukania znaleźli przy nim dowód osobisty oraz dodatkowo zawiniątko z zielonym suszem. W ten sposób zamiast „mandatu” za jazdę bez biletu dostał jeszcze drugi za zatrzymanie pociągu. Dodatkowo trzeci od policji za podawanie fałszywych danych. Czwarty za zawartość zawiniątko – zdecydowanie nie był to rumianek.

■ Wróciłam ostatnio z bardzo ważnego spotkania piątkowym wieczorem. Wieczór był na tyle późny, że cały akademik ledwie trzymał się na nogach. Stwierdziłam, że na trzeźwo nie da się z nimi wytrzymać, więc wybrałam się do monopolowego w towarzystwie konkretnie już zrobionego kumpla. Tyle tytułem wstępu.

Czekamy w kolejce do naszego upojnego Źródłka, gdy podszedł do nas



44 14'39.77"N 7°46'10.71"E
na google maps:



mocno chwiejnym krokiem zarośnięty osobnik. Przyjrzał się on nam dokładnie, po czym skomentował mnie niesamowicie:

– Ale maszszszsz... zajęliiiiistą torebkę!

Podziękowałam mu grzecznie, a kumpel rzekł do mnie konspiracyjnym „szepem”, który spokojnie można było usłyszeć po drugiej stronie ulicy:

– Uważaj, on chyba cię podrywał!

– Wiesz, mam taki problem, że jestem na to zdecydowanie za trzeźwa – odpowiedziałam.

Na co osobnik zmierzył nas jeszcze raz wzrokiem i rzekł ze stanowczością:

– Nie będę cię podrywać... Nie lubię dziewczyn z problemami!

■ Z przyczyn ode mnie niezależnych musiałam wpłacić pewną kwotę na konto pewnego urzędu, po czym dostarczyć im dowód wpłaty (nie wiem dlaczego, wiem, że brak w tym logiki). Wpłaciłam poprzez konto internetowe, wydrukowałam potwierdzenie i dotarłam do właściwego pokoju i właściwej urzędniczki. Daję pani kwit i pojawia się PROBLEM:

[U] – To kopia czy oryginał?

[Ja] – To potwierdzenie przelewu z konta internetowego.

[U] – Ahaaa... Ale kopia czy oryginał tego potwierdzenia?

[J] – To jedyne, co da się wydrukować, jako dokument wpłaty. Nie ma takich odcinków jak na pocztce.

[U] – Rozumiem, tylko że ja nie wiem, czy to kopia, czy oryginał.

Poddałam się. Wykombinowałam, że skoro przezornie wydrukowane mam

dwa egzemplarze, to jakby jej nie pasowała kopia, dam jej drugi, identyczny jako oryginał.

[J] – Kopia.

[U] – A to świetnie, bo kopia zostaje u mnie, a oryginał musi pani zanieść do pokoju piętro wyżej.

Kolejną urzędniczkę od drzwi informowałam, że przyniosłam jej oryginał.

■ To miało być zwykłe wezwanie radiowozu na komisariat. Aspirant, który był w tym dniu dyżurnym komisariatu, miał wypowiedzieć kryptonim załogi, po czym magiczne „podjedź”. Ale to nie był zwykły dzień. Dyżurny dzień wcześniej chyba obejrzał „Jak rozpętałem drugą wojnę światową”, bo gdy tylko nacisnął przycisk na stacji, z jego ust wydobyło się śpiewne i gromkie:

– Chodźcie, chodźcie, mnie was tutaj poooo-trzeeee-ba!!!

Upłynęło dobre 10 sekund, zanim radiowóz dość niepewnie potwierdził przyjęcie polecenia...

Z CZEGO ŚMIALIŚMY SIĘ 10 LAT TEMU?

Fragment NL 12/2005

Przychodzi baba do lekarza...

Czasami pierwsze zdanie, jakie pacjent wypowie po wejściu do gabinetu, zwala lekarza z nóg. Oto garść szczególnie uderzających „pierwszych zdań”, jakie nastąpiły po zwyczajowym „Dzień dobry, proszę usiąść, w czym mogę pomóc?”.

■ 22-letnia pacjentka

– Mam chyba zapalenie prostaty...

To tak, jakby facet się skarżył na skurcze macicy...

■ 62-letnia pacjentka, nie nabierając ani razu oddechu

– Dzieńdobry doktorze od ranaboli-mnienogawokolicykostkiizaczęto-mnie teższczypacwokolicydytkitajz tyłuoproszęzobaczyćchwilamitonawetlekkopaliniemiałamtunigdyżylakówwaterazbojęsiężebędęmiałaalemożetonietodoktorze.

Przynajmniej wiadomo, że płuca ma zdrowe.

■ 60-letnia pacjentka, widząc, że ze wsi

– Przyniosłam panu jajka, bo coś mnie boli w odbycie!

■ 30-letnia kobieta

– Boli mnie koło serca i nie zgadzam się na badanie ginekologiczne!

■ 66-letnia kobieta

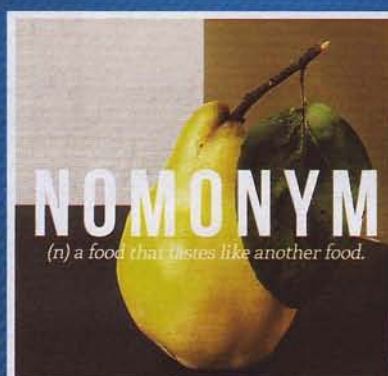
– Czy mógłby się pan ze mną pomodlić przed badaniem?

■ 45-letni pacjent

– Ile pan bierze za zwolnienie do ZUS-u, ale takie dobre, żeby mnie nie walnęli na komisji? Ja zdrowy jestem, ale mogę dać 1000 złotych.

ENGLISH CORNER

- To write with a broken pencil is pointless.
- I'm glad I know sign language, it's pretty handy.
- The roundest knight at king Arthur's round table was Sir Cumference.
- There was a sign on the lawn at a drug rehab center that said 'Keep off the Grass'.
- The shoemaker did not deny his apprentice anything he needed. He gave his awl.



BĄDŹMY KREATYWNÍ...

zawsze i wszędzie



GAMEPLAY

Skyrim – opinie graczy

- Gra polega głównie na zbieraniu grzybów. Jeśli jesteś koneserem grzybów, będziesz chciał w to zagrać.
- Krzyknąłem na kozę i tym ją zabiłem. 10/10!
- Mój bohater w Skyrim bzyka częściej niż ja...
- Na początku myślisz sobie: no spoko gra; później jarasz się odkryciem modów, instalujesz ich coraz więcej i więcej, aż wreszcie orientujesz się, że grasz jako czerwony olbrzym z czarnym dildem i walczysz z lokomotywą z bajki „Tomek i przyjaciele”.



PRZESTĘPSTWO NIE POPŁACA

Szczególnie jeśli urodziłeś się idiotą. Oto dowody.

■ Pewien geniusz w USA wszedł do sklepu sprzedającego broń palną, pałąk do baseballu zbił szybę w szafie z bronią i kazał właścicielowi podać sobie spluwę. Sklepiarz sięgnął po wskazany model, wymierzył w rabusia i trzymał go namuszcza aż do przybycia wezwanej policji. Idiotą nie wpadł nawet na to, że broń wystawiona na regałach w sklepie jest – zgodnie z obowiązującymi tam przepisami – ZAWSZE nienabita.

■ Do domu 93-letniej Ruth Bradshaw włamał się złodziej. Kobieta od razu wiedziała, że nie da rady go pokonać siłą mięśni, więc załatwiła go siłą intelektu. Udawała, że rozpoznała go jako kolegę wnuka, zaprosiła na późne śniadanie, rozmawiała z nim o różnych rzeczach. Po posiłku zasugerowała mu, aby zdrzemnął się na kanapie. Krety ten skorzystał z okazji na regenerację po obfitym posiłku, a obudziła go zawiadomiona przez sprytną kobietę policja. Zrobiła go „na wnuczka”!

■ Dwóch głupków z Edmonton (Kanada) wpadło na pomysł, aby obrabować stację benzynową. Zabrali pieniądze, związali pracownika i uciekli z łupem. Niestety po drodze się zgubili. Zatrzymali się więc na stacji benzynowej, żeby zapytać o drogę. Tak, zgadliście. Zatrzymali się dokładnie na tej stacji, którą obrabowali. Tym razem sprzedawca był górą i powiadomiona przez niego wcześniej policja złapała dwóch Einsteinów.

■ 22-letni obywatel Wielkiej Brytanii podrobił polisę ubezpieczeniową

swojego samochodu, aby uniknąć płacenia za przedłużenie jej ważności. Podczas kontroli drogowej sprawdzający dokumenty policjant z niedowierzaniem patrzył na datę wygaśnięcia polisy: 31 lutego.

■ Klient jednego ze sklepów muzycznych zamówił sobie płytę, zostawił swoje dane kontaktowe: nazwisko, adres i numer telefonu, a następnie zaczął przeglądać płyty na półkach. Zauważył przy okazji, że sprzedawca poszedł w głąb sklepu i pomagał innemu klientowi w znalezieniu płyty. Niewiele myśląc, nasz inteligent sięgnął do kasy, chwycił garść banknotów i uciekł. Kamera nad kasą zarejestrowała wszystko, a sprzedawca spokojnie podał policji dane złodziejki z karteczki z zamówieniem.

■ Inny krety postanowił ukraść samochód. Podszedł do stojącego na światłach pojazdu, kazał kierowcy wysiąść i oddać kluczyki. Nie zauważył niestety wielkich liter na boku samochodu – „POLICJA STANOWA”. Gdy w końcu dotarło do niego, że w środku siedzą umundurowani funkcjonariusze, rzucił się do ucieczki. I został schwytany po bardzo krótkim pościgu.

■ John Comparetto, emerytowany szef policji, został napadnięty przez uzbrojonego kolesia, gdy wychodził z toalety. Grzecznie oddał mu portfel i telefon, a następnie na spokojnie poprosił o pomoc w schwytaniu złodziejki 300 policjantów, którzy przebywali w tym budynku na seminarium. Chłopak zdążył opuścić budynek, ale nie zdążył już wsiąść do taksówki.

HISTORIE RUJNUJĄCE DZIECIŃSTWO

Oto kilka rozkmin dotyczących naszych ulubionych kreskówek. Czy to prawda? Oby nie!

■ Smerfy to rasiści i antysemita

Skąd ta teoria? Ano jest kilka poszlak. Przede wszystkim – Gargamel, chytry Żyd z garbatym nosem, co to szlaja się ze swoim wyleniałym kocurem Azraelem (bo tak ten sierściuch wabi się w oryginale). Według żydowskiej mitologii Azrael był ucieleśnieniem wszelkiego zła. Ach, no i nie zapominać o smerfowych czapkach: te, według pomysłodawców tej teorii, mają nawiązywać do charakterystycznych nakryć głowy członków Ku Klux Klanu – amerykańskiej zbrodniczej organizacji głoszącej wyższość białej rasy.

■ Kaczor Donald cierpi na stres pourazowy

Na zespół stresu pourazowego (PTSD) cierpią najczęściej osoby, które przeżyły piekło wojny. Z tym lękowym zaburzeniem zmagają się niektórzy żołnierze. Jednym z nich jest... Kaczor Donald. Otóż bohater dzieł Disneya w czasie II wojny światowej służył w amerykańskiej armii jako spadochroniarz. (Historia ta została przedstawiona w jednej z propagandowych kreskówek produkowanych przez tę wytwórnię w latach 40.). Waleczny kaczor nabawił się tam silnych traum, które można rozpoznać po takich objawach jak nadpobudliwość, ataki niekontrolowanego gniewu, trudności w reagowaniu na bodźce społeczne, a nawet bezsenność, agresja oraz pojawiające się w kilku bajkach tzw. flashbacki – czyli wspomnienia przywołujące na nowo traumatyczne wydarzenia z czasów wojny. Wszystkie te cechy są typowe dla osób, które cierpią na PTSD w następstwie wojennych przeżyć.

■ Tom i Jerry, czyli Brytyjczycy i Niemcy

Tommies – tak o sobie mówili Brytyjczycy walczący na frontach I wojny światowej. To zasługa... formularza zgłoszeniowego, który przyszli żołnierze musieli wypełnić. We wszystkich punktach poborowych wisiał sobie przykładowy wypełniony dokument, podpisany przez niejakiego „Tommy'ego Aitkinsa”. A co z Jerry'ym? Pewnie już się domyślasz, że takim pseudonimem zwano Niemców. Najbardziej prawdopodobny rodowód tego przezwiska dotyczy charakterystycznych hełmów noszonych przez niemieckich żołnierzy. Brytyjczycy sztychali sobie ze swoich wrogów, mówiąc, że ci parują w nocnikach na głowach... „Jerries” pochodzi



od słowa „jerry” – slangowego określenia nocnika właśnie. Co prawda można się zastanowić, czy historia mówiąca o tym, jak sprytny Jerry daje sobie radę z większym i silniejszym Tomem, ma właściwy wydźwięk propagandowy... ale nie psujemy sobie teorii spiskowych analizami faktów. :)

■ Charlie Brown... umiera na raka

Zgodnie z tą teorią Charlie, bohater „Fistaszków”, jest tysi dlatego, że regularnie poddaje się go chemioterapii. Walczący z rakiem chłopczyk chowa się w świecie fantazji, bo jego życie jest jednym wielkim pasmem smutków i niepowodzeń.

■ Każdy z bohaterów „SpongeBoba” reprezentuje inny narkotyk

Ferajna żyjąca na oceanicznym dnie jest wręcz upersonifikowaniem wszelkiej maści dragów. Tak w każdym razie twierdzą pomysłodawcy tropiciele spisków, którzy wzięli pod lupę „SpongeBoba Kanciastoportego”. Zobaczmy, co to za narkotyki reprezentują bohaterowie kreskówek. Zatem...

Ciągle huśtawki nastroju SpongeBoba to rezultat uzależnienia od metamfetaminy. Patrick to oczywiście jarający trawkę lekkoduch. Zawsze gada straszliwe głupoty i ciągle ma gastrofagę. Często irytujący się Skalmar Oblynos jest typowym heroinistą, a Pan Krab uzależnił się od kokainy.

OCZOM NIE WIERZĘ...



Kwadrat w środku wydaje się pofalowany czy naprawdę taki jest?

Z ŻYCIA WZIĘTE...

■ Mój chłopak zaskoczył mnie dzisiaj następującym pytaniem: „Pamiętasz, jak przysięgałem, że będę cię kochał aż do śmierci?”. Zdziwiona pokiwałam tylko twierdząco głową. Ukochany dokończył wtedy swoją myśl słowami: „No to umówmy się, że właśnie dzisiaj umarłem”...

– Poproś tatę.
– Ale ja nie chcę z tatą.
– Dlaczego?
– Ty lepiej trzymasz siusiaka.

■ Zadzwoiła do mnie koleżanka i powiedziała, że planuje babski wypad. Ucieszyłam się niesamowicie i już w myślach przeszukiwałam szafę, żeby wybrać odpowiednią kieckę. Zapytała, czy mam jakieś plany na ten dzień, a ja z entuzjazmem powiedziałam, że jestem wolna, i wtedy zapytała mnie... czy nie zaopiekowałabym się jej synkiem.

■ Moja 5-letnia córeczka zjadła dzisiaj parę opakowań proszku do pieczenia, bo „chciała zrobić sobie wulkan z brzucha”. Muszę przyznać, że jej się to udało.

■ Wesele, nie pamiętam ile lat, ale le-dwo pieluchę zrzuciłem, podchodzę do mamy:
– Mama, siku!

■ Dyspozytorka przekazuje nam wezwanie, więc nasza karetka rusza na pełnym gazie. Pacjent? Lat siedem, nieprzytomny, oddycha. Prujemy przez miasto, docieramy do jakiegoś domku, szybko zabieramy podstawowy sprzęt, otwiera nam jakaś starszuszka, roztrzęsiona, lzy w oczach, mówi, że pacjenta położyła na kanapie. Wchodzimy do środka, a na kanapie leży pies. Siedmioletni jamnik, Maciuś, faktycznie nieprzytomny.

CHWILA REFLEKSJI

Jestem podejrzliwy wobec ludzi nie-lubiących psów, ale ufam psu, który nie lubi jakiegoś człowieka.

[Bill Murray – aktor, komik]

Supernova

Tak nazwano światłowodowy dostęp do internetu w Orange. Na razie w zasięgu jest 400 tysięcy gospodarstw domowych w 11 miastach, a do wyboru są trzy prędkości: 100 Mb/s, 300 Mb/s oraz 600 Mb/s (download, upload to 1/10 tego). Ceny? 70, 80 oraz 110 zł.

www.orange.com**Gry z GeForce'ami**

W ramach promocji „Kule czy ostrza”, kupując GeForce'a GTX 970/GTX 970M lub mocniejsze, można sobie będzie wybrać pełną wersję Rainbow Six Siege lub Assassin's Creed Syndicate – oczywiście gdy te już będą dostępne. Akcja potrwa do 1 maja 2016 lub wyczerpania zapasów.

www.nvidia.com**Tańsza PS4**

Najpierw obniżki dotyczyły jedynie Japonii. Potem pojawiły się pogłoski, że za chwilę 50 \$ mniej zapłacą także nowi posiadacze PlayStation 4 w USA – i tak też się już faktycznie stało. Teraz więc pora na Europę, a jeśli skala obniżki będzie podobna, PlayStation 4 na święta będzie za 1249 zł.

www.playstation.pl**Nie używajcie DX12!**

Tak przynajmniej twierdzi Dan Ginsburg, odpowiedzialny w Valve za silnik Source 2. Bo Vulkan (w pewnym sensie następca OpenGL-a) pozwoli łatwo przenosić gry na inne platformy. Problem tylko w tym, że nawet patrząc na ankiety Steam, inne systemy #nikogo...

www.valve.com**Premiery Google'a**

Podczas konferencji poświęconej między innymi Androidowi 6.0 pokazano także dwa Nexusy. Mniejszy, o nazwie 5X, robiony jest przez LG, ma ekran Full HD 5,2" i sześciordzeniowego Snapdragona 808, większy, 6P o d Huawei, dostał ekran QHD 5,7" i Snapdragona 810 z 8 rdzeniami. Żaden z nich nie będzie miał slotu na karty pamięci, a do tego zostały wycenione odpowiednio na 2000 zł i 650 euro (polskiej ceny brak, z kursu walut wychodzi 2750 zł) – oczywiście w najtańszych wersjach. Prócz tego Google pokazało także tablet, Pixel C. Też z Androidem, ekranem QHD 10,2" i opcjonalną klawiaturą. Ceny? Od 500 \$ za sam tablet z 32 GB RAM-u (złącza microSD brak, podobnie jak w Nexusach – jak zżynać z Apple'a, to na całego) plus 150 \$ za klawiaturę.

www.google.com**Nowe drony Parrota**

Są szybsze, widzą w nocy, mają wbudowane reflektory i potrafią pływać. Nadal jednak kontroluje się je ze smartfona lub tabletu, używać można ich zarówno w pomieszczeniach, jak i na wolnym powietrzu, a obraz z kamerek – zapisywać na wbudowanej pamięci flash.

www.parrot.com**Mass Effect w parku**

Jeśli lubicie ME, a w 2016 będziecie w Kalifornii, zarezerwujcie sobie dzień na wizytę w parku rozrywki Great America. Wespół z EA i BioWare zostanie tam bowiem otwarta nowa atrakcja 4D, a jej tematem przewodnim będzie Mass Effect i (najpewniej) Normandy.

www.cagreat-america.com**Gadżet numeru****Winy z FTL**

Płyty winylowe przeżywają renesans i według niektórych badań przynoszą już artystom większy dochód niż serwisy streamingowe utrzymujące się z reklam (konta płatne to zupełnie inna para kaloszy). Stąd teoretycznie soundtrack wydany na winylu nie powinien dziwić... Nawet na dwóch winylach... I to z gry kosmicznej... Tak czy inaczej jest ładny, a w przedświadczy kosztuje 35 \$ plus koszty przesyłki. I gramofonu.

www.ftlgame.com**GeForce NOW**

Usługa znana wcześniej jako GRID, pozwalająca na urządzeniach serii Shield zagrać w tytuły z pecetów, wyszła z fazy beta-testów, przy okazji zmieniając nazwę na GeForce NOW. W wirtualnym sklepie znajduje się już ponad 50 tytułów, a prócz Batmanów i Lego na półkach znaleźć można także Resident Evil: Revelations 2 oraz Wiedźmina. Drugiego i trzeciego.

– GeForce NOW kreuje przyszłość świata gier. To, że będę mógł uruchomić grę Wiedźmin 3: Dziki Gon niemal natychmiast, a rozgrywka będzie płynna i bezproblemowa, jest niesamowite – chwali system Damien Monnier, Senior Gameplay Designer w firmie CD Projekt Red.

Kruczki są takie, że o ile pierwsze trzy miesiące są darmowe, o tyle później trzeba płacić 10 euro (a niektóre gry, w tym Wiedźmina 3, trzeba jeszcze osobno dokupić, bo nie jest wliczony w abonament). Do tego dochodzi oczywiście cena urządzeń z „Shield” w nazwie, które obecnie są w Polsce niedostępne (wcześniej były to tablety, ale „wyszły”, więc na razie w Europie można kupić tylko stacjonarnego Nvidia Shield Android TV Box).

www.nvidia.com**Top 10(*)****10AppsManager**

Program pozwalający na odinstalowanie aplikacji ze Sklepu Windows, którymi bez pytania Microsoft uszczęśliwia posiadaczy Windowsa 10. Lista liczy sobie 23 pozycje, a eksterminacja dowolnej z nich sprowadza się do dwóch kliknięć. Zanim jednak do tego dojdzie, warto utworzyć punkt przywracania systemu, bo choć w programie jest przycisk „Reinstall” (program jest po angielsku), po jego kliknięciu pojawia się tylko instrukcja, jak to zrobić – z informacją, że nie w każdym przypadku się to powiedzie.

bit.ly/1gGony0**RightClick Enhancer 4.3.7**

Przed wszystkim jest to edytor podręcznego menu, dostępnego po naciśnięciu prawego przycisku myszy. Da się do niego dodać nowe pozycje (na przykład „Kopiuj do” z możliwością wskazania miejsca docelowego czy „Drukuj” dla całych folderów), modyfikować listę „Wyslij do” (choćby po to, by wywalić z niej „Odbiorcę faksu”). Ponadto można przy jego pomocy wybrać aplikacje domyślne czy zmienić nazwy plików na podstawie tagów w MP3 lub danych z EXIF-a.

bit.ly/1jPxnUq

(*) Ludzie dzielą się na 10 grupy. Tych, którzy znają system binarny, i resztę.

Wydarzenie numeru

Microsoft i sprzęt

Podczas poświęconej nowym urządzeniom konferencji najpierw pokazano HoloLensy, czyli gogle do rzeczywistości rozszerzonej. Są super, premierę będą miały w przyszłym roku, ale cena 3000 \$ od sztuki sprawia, że Oculus, nawet z nowym pecetem, to tanioccha. Kolejny był Microsoft Band, czyli następna, ładniejsza opaska fitness z jeszcze większą masą czujników oraz zaokrąglonym ekranem OLED – za 250 \$.

Potem zaprezentowano Lumie 950 i 950XL, czyli pierwsze flagowe smartfony z Windowsem 10. Mają ekran QHD 5,2" lub 5,7", procesor Snapdragon 808 lub 810, 3 GB RAM-u, aparat 20 Mpix, 32 GB flasha i slot na microSDXC. Najciekawsza jest jednak możliwość podłączenia do monitora, klawiatury i myszy, co pozwala zamienić telefon w komputer stacjonarny – oczywiście o ile potrzebne aplikacje są już dostępne w wersjach uniwersalnych, które będą potrafiły dostosować się do dużego ekranu i tradycyjnego sterowania. Po Lumie pokazano nowy tablet, Surface Pro 4. Ma ekran 12,3" (2736 x 1824), magnezową obudowę o grubości 8,4 mm, dołączony rysik, opcjonalną klawiaturę, waży 766 g, działa pod pełną wersją Windowsa 10 i jest o 50% wydajniejszy niż MacBook Air. Jest też wprawdzie grubszy od iPada Pro, ale kosztuje podobnie (od 4300 zł) i pozwala na pracę z normalnymi aplikacjami. Co ważne – będzie dostępny w Polsce.

Największe wrażenie zrobił jednak i tak pokazany chwilę później Surface Book. Na pierwszy rzut oka przypomina MacBooka Pro z ekranem 13,5" (rozdzielczość 3000 x 2000), tyle że zamiast jabłka na obudowie ma okno. Od konstrukcji Apple'a jest jednak wydajniejszy (do Booka można włożyć maksymalnie Core i7, 16 GB RAM-u, GeForce'a z 1 GB GDDR5 oraz SSD 512 GB), choć niekoniecznie tańszy, bo ceny zaczynają się od 1500 \$, a skończą na 2700 \$ (polskich brak). Najciekawsze jest to, że klawiaturę – choć wygląda jak normalna notebookowa – można odpiąć! Wprawdzie to w niej mieści się opcjonalna karta graficzna, ale jej brak w tablecie o grubości 7,1 mm da się przeboleć. I jeszcze jedno – bateria ma wystarczyć na 12 godzin oglądania filmów. Wow!

www.microsoft.com

Android znów na celowniku

Tym razem zagrożeniem są pliki dźwiękowe. Wystarczy odtworzyć zainfekowany MP3 lub MP4, by stojący za tym haker mógł zrobić... cokolwiek. Nie ma przy tym znaczenia, czy źródłem jest strona WWW, karta pamięci, mail czy MMS, a w chwili oddawania numeru do druku stosowna łątka bezpieczeństwa dostępna była jedynie dla Nexusów. Jeśli masz inny telefon, lepiej nie rób na nim żadnych rzeczy, co do których nie chcesz, by stały się powszechnie znane (nie chodzi tylko o fotki, ale również choćby bankowość internetową), a do tego wyłącz usługi premium (SMS-y, MMS-y i numery) i zainstaluj dobrego antywirusa. Albo rozważ kupno Lumii bądź iPhone'a...

www.android.com

Nowe na rynku



SteelSeries Rival 300 CS:GO Fade

Mysz przygotowana wspólnie z drużyną Fnatic, ze słynnym skinem z CS-a. Waży 128 g, ma wymiary 145 x 70 x 40 mm, w środku siedzi sensor optyczny o maksymalnej czułości 6500 dpi, a sześć programowalnych przycisków wytrzyma po 30 mln kliknięć.

Cena: 279 zł
www.steelseries.com

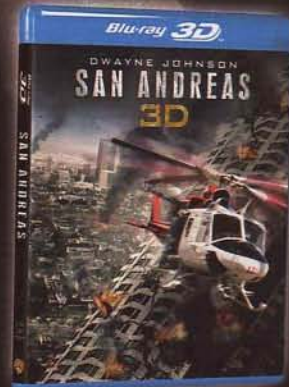
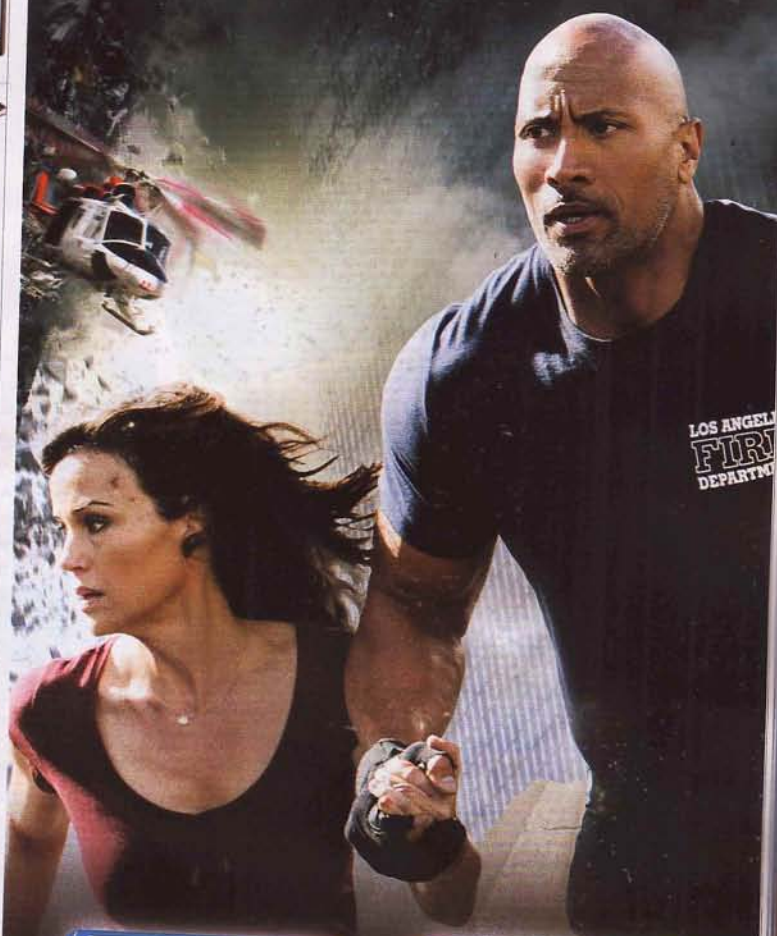
JBL Pulse 2

Przenośny głośnik Bluetootha ma wodoodporną obudowę i oświetlenie LED, które można dopasować do otoczenia oraz odtwarzanej muzyki. Akumulator wystarcza na 10 godzin grania, a mikrofon pozwala na korzystanie z Pulse 2 jak z zestawu głośnomówiącego.

Cena: 849 zł
www.jbl.com.pl

„TRZYMAJĄCY W NAPIĘCIU FILM O ZAWROTNYM TEMPIE AKCJI!”

– Mark S. Allen, CBS TV



JUŻ NA BLU-RAY 3D™, BLU-RAY™ I DVD!

ZAPRASZAMY DO SALONÓW empik i NA empik.com

PARTNERZY MEDIALNI

interia

P

P

EGO

T3

DEMOTYWATORY.PL

FACET 40

FILMWEB

Multikino

Discovery

Cyfrowa sprzedaż muzyki rządzi

Według ostatniego raportu RIAA sprzedaż plików wygenerowała w ostatnim kwartale aż 40% dochodów przemysłu muzycznego. Drugie miejsce zajmuje płatny streaming muzyki (33%), a resztę streaming bezpłatny oraz sprzedaż CD i winyli. Innymi słowy fizyczne nośniki RIP.

www.riaa.org**Amazon banuje Apple'a i Google'a**

Ten sklep z nie-tylko-elektroniką ogłosił, że Apple TV oraz przystawki TV Google'a lądują na indeksie przedmiotów zakazanych – i to także w sklepach współpracujących z Amazonem. Bo nie można za ich pomocą połączyć się z serwisem streamingującym Amazon Prime.

www.amazon.com**Dobry botnet**

Firma Symantec odkryła wirusa Linux.Wifatch, który infekuje routery – i jest bardzo dziwny. Nie dlatego, że tworzy botnet z własną siecią P2P. Ważniejsze, że w zainfekowanych urządzeniach lata dziura zagrażająca bezpieczeństwu i... nic więcej.

www.symantec.com**Alfabet Google'a**

Obecone Google oficjalnie jest już tylko jedną z firm (koncentruje się na internetach i androidach) należących do nowego imperium o nazwie Alphabet, w którą przekształciło się stare Google. Przy okazji zmieniono również motto firmy. Z „Don't be evil” na „Do the right thing”.

abc.xyz**Mechaniczny Logitech**

G410 Atlas Spectrum to nowa mechaniczna klawiatura Logitecha. Wykorzystuje podświetlane (16,8 mln kolorów) przełączniki Romer-G, szybsze i wytrzymalsze od najpopularniejszych Cherry MX – aktywacja następuje tu już po przebyciu 1,5 (a nie 2,2) mm, do tego są projektowane na 70 mln naciśnieć. G410 nie ma bloku numerycznego, a jej wymiary to 18,5 x 39 x 3,5 cm. Cena w Polsce – 649 zł.

www.logitech.pl**Drogie VR**

A nawet bardzo drogie. Konsumencka wersja Oculusów ma bowiem kosztować ponad 350 \$, a całkiem możliwe, że dobieje do 400 \$, bo tyle właśnie Sony będzie chciało za swoje gogle, PlayStation VR (wcześniej znane jako Project Morpheus). Do tego trzeba rzecz jasna dodać cenę odpowiednio mocnego komputera, z kartą graficzną GeForce GTX 970 lub Radeon R9 290, procesorem Intel Core i5 oraz 8 GB RAM-u. Według szefa Oculus na całość trzeba więc będzie przeznaczyć co najmniej 1500 \$ – wszystko po to, by nie iść na kompromisy, które poprzedzałyby VR na kolejne dziesięć lat.

www.oculus.com**Premiera Office'a 2016**

Jest już dostępna nowa wersja pakietu Office. Najważniejsze zmiany dotyczą ułatwień we wspólnym edytowaniu dokumentów, systemu pomocy, który rozumie język naturalny (np. po zaznaczeniu fragmentu tekstu i wpisaniu „pogrubienie” zostanie on pogrubiony – nie trzeba szukać opcji), lepiej współpracuje z chmurami i... w zasadzie tyle. W sklepach ceny zaczynają się od 570 zł, dla subskrybentów usługi Office 365 uaktualnienie jest wliczone w cenę. (W wersji Personal Office 365 kosztuje od 120 zł za rok, a Home – od 300 zł. Ta pierwsza pozwala korzystać z pakietu jednemu użytkownikowi, a druga pięciu, na pięciu komputerach i pięciu tabletach, każdemu zapewnia też dostęp do 1 TB miejsca w OneDrive).

www.office.com**Gracze kochają W10**

Według najnowszych danych ze Steama Dziesiątka znajduje się już na prawie 24% wszystkich maszyn. Oznacza to, że przegrywa jedynie z Windowsem 7, który ma 37,5%. Co ciekawe, jeśli utrzyma się obecna dynamika wzrostu popularności Linuksa, jeszcze w tym roku dobieje on do 1%. Dla porównania MacOS ma 3,2% (wyprzedza więc Windowsa XP z 2,7%), a Windowsy razem wzięte – 95,7%.

www.steampowered.com**Popularność systemów wg Steam Hardware Survey**

Windows 7 64-bit	37,5%
Windows 10 64-bit	24,0%
Windows 8.1 64-bit	18,6%
Windows 7 32-bit	8,5%
MacOS (wszystkie wersje)	3,2%

**Masa zdjęć Księżyca**

NASA udostępniła swoje archiwum zdjęć wypraw na Księżyc. W sumie jest ich ponad 8 tysięcy (w tym wiele na pierwszy rzut oka nudnych, np. powierzchni Księżyca z góry), a zobaczyć je można w serwisie Flickr (link poniżej).

bit.ly/1L9yxnU**Wydaność kart w Fable: Legends (DX12)****AMD vs. Nvidia w Fable: Legends**

Pojawił się drugi benchmark DX12, wykorzystujący rzeczywistą grę. Efekty? W Full HD topowe karty AMD i Nvidii (czyli Fury X oraz GTX 980Ti) idą łeb w łeb, ale już GTX 980 przegrywa z dowolnym Fury, R9 390 i 390X, a GTX 960 – z R9 380. Wygląda więc na to, że w przyszłych grach Radeony faktycznie będą wydajniejsze, choć do momentu ich premiery (a przede wszystkim – sterowników) nie jest to jeszcze przesądzone.

www.microsoft.com**Mobilne****Timehop**

Pewnie kojarzycie ten program ze wspominek na Facebooku – to jednak coś o wiele większego. Aplikacja po zainstalowaniu na telefonie prosi o dostęp nie tylko do FB, ale i innych społeczności, chatów, maili, SMS-ów, zdjęć. Jak się nie boicie upubliczniać zasobów, to w zamian będziecie mieć codziennie rano sentymentalną wy-cieczkę w przeszłość.

Cena: darmowa
Platforma: Android, iOS

**Hexlock**

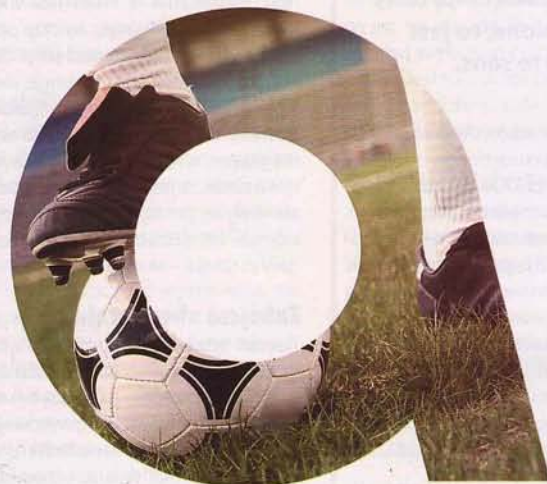
Szalenie przydatna aplikacja – pozwala założyć blokadę (wzór lub PIN) na dowolnym zainstalowanym na telefonie programie. Dzięki temu można mieć pewność, że np. nikt niepowołany nie uruchomi klienta Gmaila i nie przejrzy nam maili czy nie wrzuci na FB karnego... języka. Hexlock jest również przydatny w roli doradczego, trybu dziecięcego*.

Cena: darmowa
Platforma: Android

**Snapseed**

Świetny i rozbudowany edytor fotografii od Google'a. Umożliwia nakładanie filtrów różnego rodzaju, edycję selektywną, transformację geometrii, przycinanie, obracanie, a nawet prosty retusz. Obsługa jest intuicyjna i przypomina rozwiązania stosowane w innych programach tego producenta. Na screenie widzicie przypadekowego przechodnia zwanego Papkinem.

Cena: darmowa
Platforma: Android, iOS



interia

Pasje, praca, podróże, ludzie.
Codziennie pojawiają się nowe
pomysły i inspiracje.

Jesteśmy po to, aby ci je pokazać.



Testowanie wydajności

■ Uwielbia powtórki: **AI**

Czy ten komputer wystarczy mi do Czołgów? A pójdzie na nim Wiedźmin w pełnych detalach? W Full HD? A na ultrapanoramie? Odpowiedzi na takie pytania dostarczają testy wydajności. Te wykonywane na potrzeby CD-Action ostatnio zostały zmienione, co jest dobrą okazją, by napisać parę słów o tym, jak, co i czym testować, by miało to sens.

Zacznijmy od najbardziej kontrowersyjnego 3DMarka. Pierwsza jego wersja powstała w 1998 roku, najnowsza jest jedenastą i nazywa się po prostu 3DMark. Z jednej strony umożliwia proste i powtarzalne testowanie wydajności kart graficznych, z drugiej **producentów kart mogą specjalnie optymalizować sterowniki i chipy pod jego kątem**, więc – według jego przeciwników – wyniki w nim uzyskane nieko-

wych gier, ale do tego nie używają żadnego znanego silnika, jak Unreal, Unity czy CryEngine. Twórcy 3DMarka korzystają jednak z tych samych technik co inni, do tego ściśle współpracują z producentami sprzętu – właśnie po to, by mieć pewność, że ich dzieło będzie oddawało to, co dzieje się w grach. Oczywiście mamy tu do czynienia z sytuacją idealną, w której wszyscy mieli dość czasu (i chęci), by

Dzięki temu nadaje się zarówno do porównywania smartfonów i tabletów z Androidem czy iOS-em, jak i laptopów czy desktopów z Windowsem. W dodatku podstawowe testy są dostępne dla każdego, nie trzeba płacić za bardziej zaawansowane wersje programu. I jeszcze jedno – nawet najbardziej zaawansowany z nich, FireStrike, który w wersji Ultra sprawdza zachowanie kart graficznych w rozdzielczości 4K, można uruchomić na dowolnym wyświetlaczu Full HD.

Fps-y w FPS-ach

Drugim tytułem i pierwszą grą jest ostatnia odsłona **Metro**, czyli **Last Light Redux**. Dlaczego ona, a nie jakieś Call of Duty czy Battlefield, który w multi potrafi rozłożyć na łopatki nawet bardzo mocne maszyny? Wszystko rozbija się o powtarzalność. Współczesne sieciowe FPS-y nie po-

zwalają na rejestrowanie powtórek, nie mają też wbudowanych benchmarków. Ze względu na nieprzewidywalność testowanie w multi jest więc niewykonalne. W singlu byłoby prościej, wystarczyłoby znaleźć jakąś ciekawszą oskryptowaną sekwencję, ale... lepiej już użyć Last Light Redux. **Wbudowany w nią test jest bardzo wymagający**, a i sama gra wygląda na tyle dobrze, że jeśli jakaś karta poradzi sobie w niej, poradzi sobie także w dowolnym współczesnym FPS-ie. Szczegóły ustawień – w ramce.

Zabójcze uber detale

Trzecim tytułem jest rodzimy Wiedźmin 3. Tuż przed premierą wielu fanów narzekało wprawdzie na gorszą (w stosunku do wcześniejszych filmików) jakość grafiki, ale nie zmienia to faktu, że na maksymalnych detalach (zwanych uber) ten tytuł nie tylko świetnie wygląda, ale jest także bardzo wymagający dla sprzętu. Problem jedynie w tym, że nie ma wbudowanego testu, a do tego akcja dzieje się zarówno w miastach, lasach, jak i na bagnach (o podziemiach nie wspominać, bo tam akurat liczba fps-ów jest najwyższa). Jak sobie z tym poradzić? Najgorszy moż-

3DMark to podstawa, ale Wiedźmin 3 też zarzyna GPU.

niecznie będą miały przełożenie na liczbę fps-ów w grach. Tym bardziej że przecież mamy do czynienia ze specjalnie przygotowanymi scenami, które nie tylko nie zostały wyciągnięte z prawdzi-

dopracować sterowniki, ale tego się już nie przeskoczy.

Kolejną zaletą 3DMarka jest bogaty zestaw testów i międzyplatformowość.

Na naszej płycie znajdziesz program PCMark 8 basic. Pozwala on przetestować ogólną wydajność peceta oraz (w przypadku notebooków) czas pracy na baterii. Do testów wydajności w grach polecamy jednak tytuły w ramkach poniżej.

PCMARK 

Na jakich ustawieniach testujemy karty?



Korzystamy z wersji steamowej i wbudowanego programu do testowania. Średnie detale testujemy w rozdzielczości HD i Full HD z filtrowaniem anizotropowym ustawionym na x4. Bardzo wysokie z AFx16, włączonym SSAA, motion blurem i teselacją na very high. Wyłączony jest tylko PhysX, jako że nie jest dostępny na kartach AMD. Rozdzielczości to natomiast FHD, QHD i UHD. Średnią liczbę fps-ów, którą dajemy do tabeli, podaje wbudowany program testujący.



Korzystamy z wersji GoG-owej 1.08. Ponieważ gra nie ma wbudowanego benchmarka, trzeba było znaleźć dobre miejsce testowe, w którym nawet stojący Geralt dawałby powtarzalne wyniki odpowiadające średniej wydajności w grze – i nie jesteśmy jedynymi, którzy skorzystali z cichej polanki na wschód od Oxenfurtu. Średnie detale i postprocesy testujemy w HD i FHD, a Uber detale i maksymalne postprocesy (prócz HairWorksów) w FHD, QHD i UHD. Fps-y mierzymy Frapsem.



Korzystamy z klienta w wersji 9.9 bez żadnych modów, odtwarzając w nim sześciominutową bitwę rozgraną na mapie Ruinbergu, z amerykańskim niszczycielem czołgów prowadzonym przez gema w roli głównej. LoL ma rzecz jasna większą liczbę fanów, ale on pójdzie na wszystkim – a Czołgi nie. Testujemy średnie ustawienia w rozdzielczości HD i FHD, a ekstremalne w FHD, QHD i UHD. Średnią liczbę fps-ów z całej bitwy mierzymy przy pomocy Frapsa.

liwyscenariuszto mgły na bagnach, ale wybrana przez nas leśna polanka na wschód od Oxenfurtu jest bardziej reprezentatywna dla całości gry. Wystarczy wczytać stan gry, odczekać, aż liczba fps-ów się ustabilizuje, i gotowe.

Czołgi raz po raz

Ostatnim tytułem jest **World of Tanks**. Jego wielką zaletą – poza popularnością – jest możliwość zapisywania powtórek oraz ich oglądania w konkretnej wersji klienta. Wargaming wprowadził za często zmian w optymalizacji nie wprowadza, ale nigdy nic nie wiadomo. Wydajność sprawdzamy w czystej wersji 9.9, odtwarzając bardzo ładną bitwę miejską na Ruinbergu w wykonaniu gema. Trwa nieco ponad 6 minut, jest w niej dużo strzelania, żonglowania widokami i wybuchów artylerii – czyli tego wszystkiego, z czym mamy do czynienia w trakcie żywiolowych starć. Po zakończeniu Fraps wylicza średnią liczbę fps-ów i gotowe. Można zmienić ustawienia grafiki i ponownie załadować powtórkę.

Ale Czołgi są dobre nie tylko ze względu na swoją popularność. To również

tytuł, który korzysta wyłącznie z jednego rdzenia w procesorze. I ma co do niego spore wymagania, inaczej nawet najmocniejsza karta graficzna na nic się nie zda. To wprawdzie nie stanowi większego problemu w przypadku desktopów, ale z laptopami nie jest już tak dobrze. Zwłaszcza jeśli chce się grać na maksymalnych detalach.

Rozdzielczości cztery

Zostaje jeszcze dobór rozdzielczości. Najpopularniejsze według Steam Hardware Survey to HD i Full HD. Ta pierwsza jest standardem w mniej wydajnych notebookach, dlatego średni poziom detali testowaliśmy właśnie w HD i FHD. W przypadku

ustawień maksymalnych przyjęliśmy natomiast, że FHD to tylko minimum, bo coraz większą popularnością cieszą się wyświetlacze o większej liczbie pikseli. Tutaj wybór nie był już tak łatwy. W przypadku telewizorów następcą FHD będzie wprawdzie 4K, ale wśród monitorów wcale nie jest to takie oczywiste. Znacznie lepsze wrażenia dają bowiem modele ultrapanoramyczne, a te mają rozdzielczość albo 2560 x 1080, albo 3440 x 1440. Jeśli dodać do tego dość popularny QHD (2560 x 1440) oraz 4K (czyli UHD, a w pikselach – 3840 x 2160), wychodzi w sumie aż pięć rozdzielczości. Na szczęście ultrapanoramy są niewiele bardziej wyma-

gające od modeli zwykłych (statystycznie rzecz biorąc, trzeba się liczyć ze spadkiem liczby fps-ów o mniej więcej jedną trzecią – oczywiście o ile to karta graficzna jest wąskim gardłem), więc ostatecznie **pozostaliśmy przy tradycyjnych proporcjach i czterech rozdzielczościach – od HD do UHD.**

To gdzie te wyniki?

Na kolejnych stronach. Przetestowaliśmy nową procedurę niemal wszystkie dostępne na rynku karty graficzne, zarówno te z chipami Nvidii, jak i AMD, od takich do LoL-a, po potwory, które dadzą sobie radę w 4K. Miłej lektury. **[CDA]**

A CO Z DIRECTX 12?

Na razie bezproblemowo dostępny jest tylko 3DMark, który pozwala przetestować narzuty, jakie ma sterownik w DX12 oraz DX11. W przypadku Radeona R9 290X maksimum dla czterordzeniowego procesora to 16 milionów operacji rysowania na sekundę w DX12 oraz 1,1 – w DX11. Dla GeForce'a 980 GTX – 13,6 oraz

2,3. Czy jednak z tego, że AMD jest bardziej efektywne, można wyciągnąć jakieś wnioski? Cóż, gdyby ten test miał decydujące znaczenie, Radeony byłyby dwukrotnie wolniejsze w DX11 niż porównywalne cenowo GeForce'y – a pomijając ewidentne wpadki, które udaje się naprawić, wydając patche do gier lub nowsze wersje sterowników,

z niczym takim nie mieliśmy do czynienia. Ostatnie tygodnie przyniosły wprawdzie kolejne kontrowersje związane z Ashes of the Singularity oraz Fable: Legends, ale póki nie pojawi się choć kilka gier korzystających z DirectX12, można jedynie gdybać, co te problemy w wersjach testowych dwóch gier oznaczają w praktyce.

KARTY DO 550 ZŁ



Palit GeForce GTX 750 Ti 2 GB

Cena: 540 zł | Dostarczył: Palit | www.palit.biz

PARAMETRY • Taktowanie GPU: 1202 MHz (1281 MHz boost) • Pamięć: 2 GB GDDR5 • Taktowanie pamięci: 6008 MHz • Zużycie energii (maks.): 60 W • Dodatkowe zasilanie: brak • Chłodzenie: dwuslotowe • Wymiary: 145 x 112 x 38 mm • Waga: 550 g



Gigabyte Radeon R7 360 2 GB

Cena: 485 zł | Dostarczył: Morele.net | www.morele.net

PARAMETRY • Taktowanie GPU: 1200 MHz • Pamięć: 2 GB GDDR5 • Taktowanie pamięci: 4800 MHz • Zużycie energii (maks.): 100 W • Dodatkowe zasilanie: 1 x 6 pin • Chłodzenie: dwuslotowe • Wymiary: 159 x 127 x 42 mm • Waga: 400 g

GTX 750 Ti vs. R7 360

Na najtańsze karty graficzne, które zapewniają zauważalnie lepszą wydajność niż modele zintegrowane z procesorami, trzeba wyłożyć około 500 zł. W zamian będzie można włączyć co najmniej średnie detale, oczywiście o ile nie przesadzi się z rozdzielczością.

W tym przedziale cenowym bój toczą ze sobą GeForce GTX 750 Ti oraz Radeon R7 360. Patrząc tylko na oznaczenia, można by dojść do wniosku, że to mało uczciwy pojedynek, bo kartę ze starym chipem Nvidii porównujemy do przedstawiciela najnowszej serii AMD. Nic bardziej mylnego!

GTX 750 Ti był pierwszą kartą, w której zastosowano GPU korzystające z architektury Maxwell, tej samej, która trafiła później do desktopowej serii 900, a także notebookowych 800m i 900m. Jest więc zgodna ze wszystkimi technologiami Nvidii, a do tego charakteryzuje się niewielkim zapotrzebowaniem na energię. Zwykle modele nie mają nawet dodatkowej wtyczki zasilającej, choć można ją spotkać w niektórych wersjach OC. Są one lepszym wyborem, bo mają także bardziej rozbudowane systemy chłodzące, co przekłada się na niższy hałas. Testowany przez nas model Palita ma dwa wentylatory i jest jednym z najcichszych dostępnych na rynku. Z drugiej strony wyposażono go jednak w złącze mini HDMI (oraz DVI i VGA), a choć maksymalna rozdzielczość to 4K, odświeżanie wynosi wtedy tylko 30 Hz (stąd pominęliśmy testy wydajności przy tej rozdzielczości, bo przy 30 fps-ach szarpie nawet Pulpit).

Wady tej pozbawiony jest Radeon R7 360 – o ile skorzystamy ze złącza DisplayPort (przez HDMI uda się osiągnąć jedynie 30 Hz). Ale nie zmienia to faktu, że jest to konstrukcja starsza, bazująca na chipie znanym z R7 260. Na dobrą sprawę zwiększono jedynie nieco taktowanie rdzenia, co przekłada się na nieznaczny wzrost wydajności. Ale to

wcale nie jest zła wiadomość, bo obsługuje on wszystkie nowe technologie AMD, z FreeSync (który zapewnia płynny obraz już od około 45 fps-ów) na czele. Wadą jest niestety dość duży pobór energii, pod obciążeniem o przynajmniej 40 W większy niż w przypadku GTX-ów 750 Ti. O ile na wielkość rachunków wpływa to minimalnie, to już różnica w głośności jest bardzo wyraźnie słyszalna. Zwłaszcza jeśli mamy do czynienia z modelem wyposażonym w pojedynczy wentylator, jak to ma

miejsce w przypadku testowanego Gigabyte'a, który jako jedyny w całym teście był nieprzyjemnie głośny.

Jeśli chodzi o bezpośrednie porównanie wydajności, **przewaga w większości przypadków jest po stronie GeForce'a 750 Ti**. Dysproporcje potrafią być całkiem spore, bo w World of Tanks na pełnych detalach w Full HD wynoszą 12 fps-ów (65 vs. 53), tyle samo ile w Metro: Last Light Redux. Lepiej wygląda to w Wiedźminie 3, w którym różnice są

symboliczne. A jeśli wierzyć pierwszym testom przeprowadzonym w DirectX 12, w przyszłych tytułach to AMD powinno mieć przewagę, choć w przypadku tanich kart graficznych (i ogólnie rzecz biorąc, niezbyt wydajnych) może to nie mieć zbyt dużego znaczenia, bo najpewniej i tak będą za słabe.

Ale jeśli potrzebujesz karty do LoL-a czy Czołgów już teraz, nieco lepszą propozycją wśród kart za około 500 złotych jest GeForce GTX 750 Ti.

PORÓWNANIE WYDAJNOŚCI W GRACH

Model	Palit GeForce GTX 750 Ti 2 GB	Gigabyte Radeon R7 360 2 GB
Rozdzielczość		
Metro: Last Light Redux (klatki animacji na sekundę)		
Średnie detale		
1366 x 768	126	118
1920 x 1080	82	70
Bardzo wysokie detale		
1920 x 1080	20	15
2560 x 1440	12	8
3840 x 2160	-	7
Wiedźmin 3 (klatki animacji na sekundę)		
Średnie detale		
1366 x 768	55	57
1920 x 1080	37	36
Uber detale		
1920 x 1080	19	21
2560 x 1440	14	15
3840 x 2160	-	9
World of Tanks (klatki animacji na sekundę)		
Średnie detale		
1366 x 768	90	89
1920 x 1080	90	82
Maksymalne detale		
1366 x 768	65	53
1920 x 1080	40	33
3840 x 2160	-	16

PODSUMOWANIE PALIT GEFORCE GTX 750 Ti 2 GB

✓ w mniej wymagających grach GTX 750 Ti wystarcza nawet do Full HD • duża efektywność energetyczna • cicha praca • nie potrzebuje dodatkowego zasilania

✗ w bardziej wymagających tytułach trzeba mocno zejść z detalami

OCENA
7

PODSUMOWANIE GIGABYTE RADEON R7 360 2 GB

✓ w mniej wymagających grach R7 360 wystarcza nawet do Full HD • tańsza od GTX-ów 750 Ti • powinna rozwinąć skrzydła w grach DX12

✗ głośna • zużywa więcej prądu • w obecnych grach zazwyczaj wolniejsza niż GTX 750 Ti

OCENA
6

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU

Palit GeForce GTX 750 Ti 2 GB			
FireStrike			4574
Fire Strike Extreme			2276
FireStrike Ultra			349
Gigabyte Radeon R7 360 2 GB			
Fire Strike			3968
Fire Strike Extreme			1912
Fire Strike Ultra			783

Platforma testowa
Procesor: Intel Core i7-3770K, płyta główna: Asus P8B77-V Pro, karty graficzne: Radeon HD 7970 i GeForce GTX 680, pamięć: Corsair Vengeance 2 x 8 GB, 1833 MHz, dysk: Corsair Neutron GTX 120 GB i Seagate Momentus XT 500 GB, obudowa: Cooler Master HAF X, zasilacz: Chieftec BPS-850C, cooler: Zalman CNP512X, monitor: Acer XB280HK

KARTY DO 800 ZŁ



Zotac GeForce GTX 950 AMP! 2 GB

Cena: 780 zł | Dostarczył: Zotac | www.zotac.com

PARAMETRY • Taktowanie GPU: 1203 MHz (1405 MHz boost) • Pamięć: 2 GB GDDR5 • Taktowanie pamięci: 7020 MHz • Zużycie energii (maks.): 90 W • Dodatkowe zasilanie: 1 x 6 pin • Chłodzenie: dwuslotowe • Wymiary: 200 x 115 x 40 mm • Waga: 600 g



Club 3D Radeon R7 370 2 GB royalQueen OC

Cena: 750 zł | Dostarczył: Club 3D | www.club-3d.com

PARAMETRY • Taktowanie GPU: 985 MHz • Pamięć: 2 GB GDDR5 • Taktowanie pamięci: 5700 MHz • Zużycie energii (maks.): 110 W • Dodatkowe zasilanie: 1 x 6 pin • Chłodzenie: dwuslotowe • Wymiary: 320 x 122 x 38 mm • Waga: 640 g

GTX 950 vs. R7 370

O ile karty na stronie obok przeznaczone są przede wszystkim dla mniej wymagających fanów Mob, a więc do tytułów o stosunkowo niewielkich wymaganiach sprzętowych, o tyle ten przedział cenowy to już konstrukcje zapewniające większą wydajność, na których można już włączać nowe gry w wysokich detalach. W sam raz dla zawodowych LoL-owców.

Nie jest to błąd w druku, a autor wie, że LoL to też MOBA. I już wyjaśnia, o co chodzi. Średnia liczba klatek to bowiem jedno, a minimalna – drugie. W dodatku spadki wydajności zazwyczaj zdarzają się wtedy, gdy na ekranie dużo się dzieje i gdy płynność jest najważniejsza. Stąd mocniejsze karty mają sens. Zwłaszcza że już nie tylko Nvidia, ale także AMD pozwalają na inteligentne zarządzanie VSync, dzięki czemu nie ma problemu przy generowaniu setek klatek na sekundę w spokojniejszych momentach. U Nvidii technologia ta nazywa się Adaptive VSync i pozwala wybrać, czy maksymalnie ma być 30, czy 60 fps-ów. Jeśli karta przestanie się wyrabiać i zamiast 60 przygotowuje 59 klatek, VSync zostanie wyłączony, by nie powodować laga (bez tego chwilowo zamiast 60 byłoby 30 fps-ów, czego nie da się nie zauważyć). Frame Rate Target Control od AMD pojawił się później, ale ma większe możliwości, pozwala bowiem zmieniać docelową liczbę fps-ów między 55 a 95.

Oczywiście na zwykłym monitorze obraz będzie idealnie płynny wyłącznie przy 60 fps-ach (jeśli do wyboru mamy tylko wspomniany wcześniej zakres), ale coraz większa dostępność modeli z FreeSync sprawia, że niedługo to ograniczenie zniknie – ale nie w przypadku Radeon R7 370. Bazuje on bowiem na Radeonie HD 7870, konstrukcji sprzed trzech lat, i nie jest zgodny z FreeSync (z TrueAudio też nie, ale akurat ta technologia i tak jest martwa). To zresztą niedługo problem R7 370 ani nawet nie największy. Wystarczy spojrzeć na wyniki testów wydajności. Nokaut! Bo jak inaczej nazwać sytuację, w której

jedna karta z tego samego przedziału cenowego osiąga 22 fps-y, a druga 30? Taka sytuacja ma miejsce w Wiedźminie 3 na detalach uber. Nawet w WoT w Full HD jest 80 do 64. I choć w obu średnia liczba fps-ów przekracza 60, w bardziej wymagających momentach to właśnie Radeon będzie miał poważniejsze problemy z płynnością. Do tego dochodzi większy pobór energii, choć dzięki dobremu systemowi chłodzącemu zastosowanemu w testowanym modelu firmy Club 3D karta jest cicha. Przy takiej

różnicy w wydajności nie ma też co liczyć na DirectX 12, bo musiałby on sprawić, że Radeon R7 370 nagle przyspieszy przynajmniej o 30%, ale takie cuda jeszcze się nie zdarzyły (nie licząc gier, które na początku działały bardzo słabo na kartach jednego z producentów).

Co się zaś tyczy GTX-a 950, jest on najnowszą kartą bazującą na architekturze Maxwell. Charakteryzuje się dobrą efektywnością energetyczną, jest zgodny ze wszystkimi technologiami Nvidii. Nie-

wiadomą – jak to u GeForce'ów – pozostaje wydajność w DirectX 12. W pierwszych benchmarkach radzą sobie one gorzej niż Radeon, ale do premiery rynkowej tytułów opracowywanych z myślą o DX12 jest jeszcze przynajmniej kilka tygodni. Przedstawiciele firmy twierdzą, że problemy zostaną poprawione przez aktualizację sterowników. Czy tak faktycznie będzie, okaże się dopiero za parę miesięcy, ale jeśli chodzi o tu i teraz, GeForce GTX 950 jest znacznie lepszym wyborem.

PORÓWNANIE WYDAJNOŚCI W GRACH

Model	GeForce GTX 950 AMP! 2 GB	Club 3D Radeon R7 370 2 GB
Rozdzielczość		
Metro: Last Light Redux (klatki animacji na sekundę)		
Średnie detale		
1366 x 768	142	130
1920 x 1080	110	95
Bardzo wysokie detale		
1920 x 1080	28	21
2560 x 1440	15	12
3840 x 2160	14	11
Wiedźmin 3 (klatki animacji na sekundę)		
Średnie detale		
1366 x 768	85	61
1920 x 1080	56	39
Uber detale		
1920 x 1080	30	22
2560 x 1440	22	16
3840 x 2160	12	10
World of Tanks (klatki animacji na sekundę)		
Średnie detale		
1366 x 768	89	85
1920 x 1080	89	84
Maksymalne detale		
1366 x 768	80	64
1920 x 1080	59	42
3840 x 2160	28	21

PODSUMOWANIE ZOTAC GEFORCE GTX 950 AMP! 2 GB

- zazwyczaj wystarcza do grania w Full HD • duża efektywność energetyczna
- cicha praca • zgodna ze wszystkimi technologiami
- na pełne detale w Full HD często nie ma co liczyć • potencjalnie niezbyt dobra wydajność w DX12

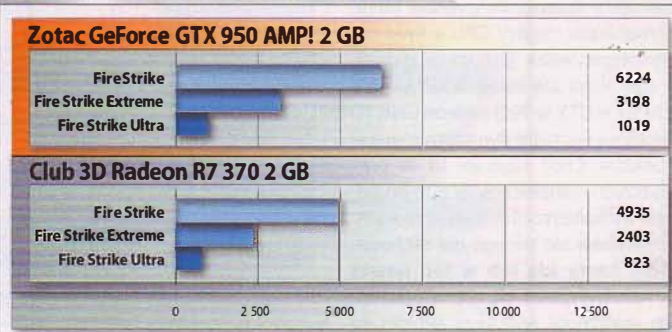
OCENA 8

PODSUMOWANIE CLUB 3D RADEON R7 370 2 GB

- cicha praca • być może rozwinięte skrzydła w DX12
- bazuje na starej konstrukcji i nie jest zgodna z paroma najnowszymi technologiami AMD • zauważalnie wolniejsza w obecnych grach od GTX-a 950

OCENA 5

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU



Platforma testowa
 Procesor: Intel Core i7-3770K, płyta główna: Asus P8X77-V Pro, karty graficzne: Radeon HD 7970 i GeForce GTX 680, pamięć: Corsair Vengeance 2 x 8 GB, 1833 MHz, dyski: Corsair Neutron GTX 120 GB i Seagate Momentus XT 500 GB, obudowa: Cooler Master HAF X, zasilacz: Chieftec BPS-850C, cooler: Zalman CNPS12X, monitor: Acer XB280HK

KARTY DO 1100 ZŁ



Gigabyte GeForce GTX 960 OC 2 GB

Cena: 850 zł | Dostarczył: Gigabyte | www.gigabyte.pl

PARAMETRY • Taktowanie GPU: 1216 MHz (1279 MHz boost) • Pamięć: 2 GB GDDR5 • Taktowanie pamięci: 7010 MHz • Zużycie energii (maks.): 120 W • Dodatkowe zasilanie: 1 x 6 pin • Chłodzenie: dwuslotowe • Wymiary: 181 x 136 x 42 mm • Waga: 550 g



Club 3D Radeon R9 380 4 GB Royal Queen

Cena: 1090 zł | Dostarczył: Club 3D | www.club-3d.com

PARAMETRY • Taktowanie GPU: 980 MHz • Pamięć: 4 GB GDDR5 • Taktowanie pamięci: 5900 MHz • Zużycie energii (maks.): 190 W • Dodatkowe zasilanie: 2 x 6 pin • Chłodzenie: dwuslotowe • Wymiary: 207 x 111 x 38 mm • Waga: 660 g

GTX 960 vs. R9 380

Jeszcze do niedawna to właśnie karty z tej kategorii były najtańszymi, które dawały możliwość pogrania w rozdzielczości Full HD na przynajmniej średnim poziomie detali. Sytuację skomplikowała jednak premiera GeForce'a GTX 950, a także pierwsze wyniki testów wydajności w grach korzystających z DirectX 12.

GeForce GTX 960 pojawił się na rynku jako pierwszy, więc od niego zaczniemy. Jak wszystkie karty serii 900 (i 750 Ti) **korzysta z architektury Maxwell i jest zgodny ze wszystkimi technologiami Nvidii. Charakteryzuje się również bardzo dobrą sprawnością energetyczną**, co przekłada się na wysoką kulturę pracy – a że większość modeli na rynku wyposażona jest w rozbudowane systemy chłodzące, są one w normalnych warunkach niesłyszalne.

W momencie premiery był szybszy niż konkurencja ze strony AMD, tyle że były to karty serii 200, a dokładniej R9 280 i 285. Obecnie na rynku jest już seria 300, a konkretnie – R9 380. Od strony sprzętowej jest to jednak pracujący z nieco tylko szybszymi zegarami Radeon R9 285. To wystarczyło, by obie karty zachowywały się w naszych testach niemal identycznie. Wyjątek to 3DMark na najwyższych ustawieniach, w którym mający dwukrotnie więcej pamięci (i to znacznie szybszej, bo do komunikacji między GPU a RAM-em wykorzystywana jest szyna danych o szerokości 256 bitów, a nie jedynie 128 jak w GTX-ie 960) Radeon Club 3D zdobywa niemalże dwukrotnie więcej punktów. Choć sugeruje to, że przy wyższych rozdzielczościach to on będzie wydajniejszy (i to znacznie), w rzeczywistości nic takiego nie zachodzi. **Obie karty idą łeb w łeb nawet w rozdzielczości 4K**, ale w praktyce ich wydajność wystarcza jedynie do Full HD, a i to często tylko na średnich detalach (chyba że nie przeszkadza ci konsolowe 30 fps-ów). Dość wyraźną

przewagę Radeon R9 380 ma wyłączenie w pierwszych testach w DirectX 12, a różnica w Fable Legends przekracza 25%. Trzeba jednak pamiętać, że testy te nie były przeprowadzane na finalnej wersji gry, a Nvidia odgrza się, że jej sterownik jeszcze się poprawi.

Jeśli brać pod uwagę jedynie wydajność, Radeon R9 380 jest obecnie nieco lepszym wyborem. To także wybór o tyle bezpieczny, że w przeciwieństwie do słabszych modeli serii

300 ten bazuje na nowym chipie i jest zgodny ze wszystkimi technologiami AMD, łącznie z FreeSync (i kilkoma innymi, w tym także LiquidVR, który być może będzie miał znaczenie w przypadku VR, choć w minimalnej konfiguracji zalecanie do Oculus'a występuje znacznie szybszy GTX 970). **Minusem jest zauważalnie wyższe zapotrzebowanie na energię**, bo pod pełnym obciążeniem R9 380 4 GB zużywa o jakieś 110 W więcej niż GTX 960 2 GB. Zastosowany w testowanym modelu

Club 3D system chłodzenia radzi sobie jednak z odprowadzaniem ciepła bez zarzutu, więc w praktyce problemem są jedynie wyższe rachunki za prąd – po 8 godzinach grania różnica wyniesie około złotówki, nie są to więc kwoty zupełnie pomijalne... Pozostaje jednak cena. W przypadku testowanych kart różnica wynosi 240 zł, mimo iż w testach karty wypadają niemal identycznie, dlatego **pod względem ekonomicznym zdecydowanie wygrywa GeForce GTX 960.**

PORÓWNANIE WYDAJNOŚCI W GRACH

Model	GeForce GTX 960 2 GB	Club 3D Radeon R9 380 4 GB
Rozdzielczość		
Metro: Last Light Redux (klatki animacji na sekundę)		
Średnie detale		
1366 x 768	142	138
1920 x 1080	121	124
Bardzo wysokie detale		
1920 x 1080	31	30
2560 x 1440	17	16
3840 x 2160	15	15
Wiedźmin 3 (klatki animacji na sekundę)		
Średnie detale		
1366 x 768	101	94
1920 x 1080	65	62
Uber detale		
1920 x 1080	37	36
2560 x 1440	27	27
3840 x 2160	16	16
World of Tanks (klatki animacji na sekundę)		
Średnie detale		
1366 x 768	91	88
1920 x 1080	90	86
Maksymalne detale		
1920 x 1080	75	75
2560 x 1440	66	59
3840 x 2160	31	30

PODSUMOWANIE GIGABYTE GEFORCE GTX 960 2 GB

✓ wystarcza do grania w Full HD przy minimum 30 fps-ach • duża efektywność energetyczna • cicha praca • zgodność ze wszystkimi standardami • atrakcyjna cena

✗ wypada gorzej niż R9 380 w pierwszych testach w DirectX 12

OCENA 9

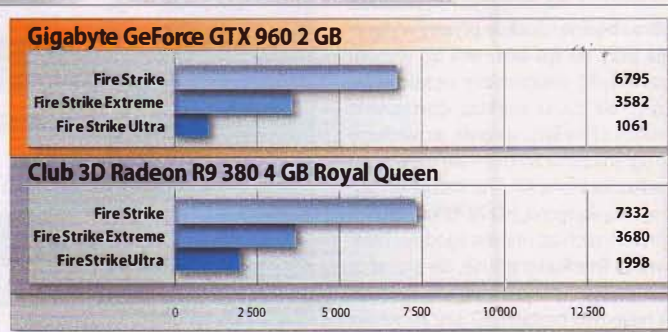
PODSUMOWANIE CLUB 3D RADEON R9 380 4 GB ROYAL QUEEN

✓ wystarcza do grania w Full HD przy minimum 30 fps-ach • wypada bardzo dobrze w testach w DirectX 12 • cichy system chłodzenia • zgodność ze standardami

✗ wysoka cena wersji z 4 GB pamięci • wysokie zapotrzebowanie na prąd

OCENA 7

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU



Platforma testowa
 Processor: Intel Core i7-3770K, płyta główna: Asus P8X77-V Pro, karty graficzne: Radeon HD 7970 i GeForce GTX 680, pamięć: Corsair Vengeance 2 x 8 GB, 1833 MHz, dysk: Corsair Neutron GTX 120 GB i Seagate Momentus XT 500 GB, obudowa: Cooler Master HAF X, zasilacz: Chieftec BPS-850C, coolery: Zalman CNPS12X, monitor: Acer X8280HK

KARTY DO 1600 ZŁ



Gigabyte GeForce GTX 970 4GB

Cena: 1470 zł | Dostarczył: Gigabyte | www.gigabyte.pl

PARAMETRY • Taktowanie GPU: 1111 MHz (1253 MHz boost) • Pamięć: 4 GB GDDR5 • Taktowanie pamięci: 7010 MHz • Zużycie energii (maks.): 145 W • Dodatkowe zasilanie: 1 x 6, 1 x 8 pin • Chłodzenie: dwuslotowe • Wymiary: 312 x 129 x 43 mm • Waga: 800 g



Sapphire Radeon R9 390 8GB Nitro

Cena: 1620 zł | Dostarczył: Sapphire | www.sapphiretech.com

PARAMETRY • Taktowanie GPU: 1010 MHz • Pamięć: 8 GB GDDR5 • Taktowanie pamięci: 6000 MHz • Zużycie energii (maks.): 275 W • Dodatkowe zasilanie: 2 x 8 pin • Chłodzenie: dwuslotowe • Wymiary: 308 x 127 x 42 mm • Waga: 900 g

GTX 970 vs. R9 390

Żeby móc grać w Full HD w pełnych detalach, potrzebne są karty za około 1500 złotych. To już spory wydatek, ale biorąc pod uwagę stosunek wydajności do ceny, jak najbardziej opłacalny. Świadczy o tym także fakt, że GeForce GTX 970 to obecnie najpopularniejsza wśród użytkowników Steama karta graficzna.

Ito właśnie od niej zaczniemy. W momencie debiutu GTX 970 był po prostu super, bo w cenie identycznej jak model GTX 770 zapewniał wydajność porównywalną z modelem GTX 780 Ti, a więc o dwie kategorie mocniejszym. Takiego wzrostu wydajności nie było już bardzo dawno, do tego mówimy przecież o karcie, której cena – choć dość wysoka – nie należy jeszcze do absurdalnych. Stąd też bardzo duża popularność tego modelu nie powinna nikogo dziwić, zwłaszcza że w momencie gdy debiutował, na rynku dostępne były Radeon-y serii 200, z których nawet najszybszy R9 290X oferował niższe osiągi w grach (i to mimo wyższej ceny).

Ale z GTX-em 970 związana jest także jedna z większych wpadek Nvidii. Karta reklamowana jest jako model z 4 GB pamięci, po paru miesiącach wyszło jednak na jaw, że tak w zasadzie bardziej prawidłowym oznaczeniem byłoby „3,5 + 0,5 GB”. To dlatego, że z pełną prędkością GPU ma dostęp tylko do 3,5 GB RAM-u, natomiast pozostałe 512 MB działa znacznie wolniej (choć itak szybciej niż zwykły RAM w komputerze). Ta afera (winę zrzucano na niezrozumienie na linii inżynierowie-dział marketingu, ale nie wyjaśniając, czemu pomyłki nie sprostowano od razu, a dopiero gdy taki dziwny podział pamięci wyszedł w dość specyficznych testach) nie wpłynęła jednak na obniżkę cen. Nie zmieniła także faktu, że to nadal bardzo szybka karta (gdyby było inaczej, problem zostałby odkryty technologicznie), zgodna ze wszystkimi technologiami Nvidii i do tego charakteryzująca się wysoką wydajnością energetyczną.

Debiutujący później Radeon R9 390 nie miał więc łatwo. Zupełnie nowe układy AMD zarezerwowało bowiem dopiero dla kart Fury, seria 300 bazuje na lekko zmodyfikowanych układach znanych z rodziny 200 (lub jeszcze wcześniejszych). Kluczem do sukcesu miało być zwiększenie taktowania GPU i podwojenie RAM-u – do 8 GB. Efekty są jednak niezbyt spektakularne. Pracujące z bazowym zegarem GTX 970 i R9 390 osiągają wprawdzie bardzo podobne wyniki, ale karta Nvidii znacznie lepiej

się podkręca, pokonując nie tylko R9 390, ale także model R9 390X. Poza tym w praktycznych testach okazuje się, że dodatkowa pamięć daje AMD przewagę dopiero w rozdzielczości 4K, ale do niej te karty i tak są za słabe. Do tego dochodzi jeszcze większe zapotrzebowanie na energię, choć różnica nie jest już tak duża jak w przypadku GTX-a 950 i R9 380 (wynosi około 70 W, co przekłada się na 1 zł po każdych 13 godzinach gry). Radeon R9 390 błyszczy jednak w testach

DX12, np. w Fable Legends osiąga wyniki porównywalne jak GTX 980 lub lepsze, do tego 8 GB RAM-u może się przydać w przyszłości, więc jeśli przez dłuższy czas nie będziesz wymieniał karty graficznej, a do tego nie grasz zbyt często (co pozwala zignorować cenę prądu), **proponujemy AMD wydaje się korzystniejsza**. Jeśli jednak grasz dużo, a w przeciągu roku-dwóch będziesz wymieniał peceta (lub tylko kartę graficzną), lepszy dla ciebie będzie GTX 970.

PORÓWNIANIE WYDAJNOŚCI W GRACH

Model	GeForce GTX 970 4 GB	Sapphire Radeon R9 390 8 GB
Rozdzielczość		
Metro: Last Light Redux (klatki animacji na sekundę)		
Średnie detale		
1366 x 768	137	138
1920 x 1080	137	135
Bardzo wysokie detale		
1920 x 1080	50	49
2560 x 1440	29	28
3840 x 2160	25	25
Wiedźmin 3 (klatki animacji na sekundę)		
Średnie detale		
1366 x 768	149	127
1920 x 1080	99	87
Uber detale		
1920 x 1080	56	50
2560 x 1440	41	39
3840 x 2160	24	23
World of Tanks (klatki animacji na sekundę)		
Średnie detale		
1366 x 768	94	89
1920 x 1080	90	88
Maksymalne detale		
1920 x 1080	80	80
2560 x 1440	79	77
3840 x 2160	48	45

PODSUMOWANIE GIGABYTE GEFORCE GTX 970 4 GB

➤ wydajność wystarcza do grania w Full HD przy 60 fps-ach • duża efektywność energetyczna • cicha praca • dobrze się podkręca

❌ tylko 3,5 GB RAM-u pracuje z pełną prędkością • w DX12 wypada zauważalnie gorzej niż R9 390

OCENA **8+**

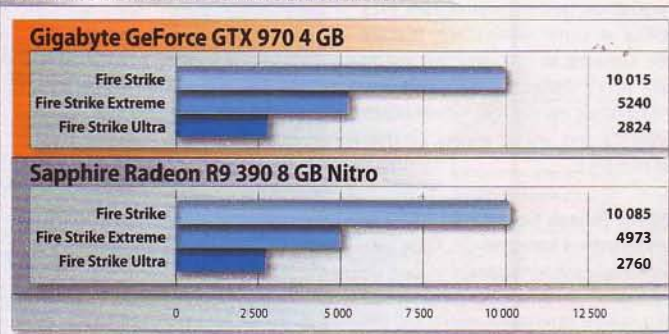
PODSUMOWANIE SAPHIRE RADEON R9 390 8 GB NITRO

➤ wydajność wystarcza do grania w Full HD przy 60 fps-ach • w testach DX12 wypada lepiej niż GTX 970 • cicha praca • 8 GB pamięci RAM

❌ duże zapotrzebowanie na energię • dodatkowa pamięć ma obecnie przełożenie na cenę, ale nie na wydajność

OCENA **8+**

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU



Platforma testowa
Procesor: Intel Core i7-3770K, płyta główna: Asus P8X77-V Pro, karty graficzne: Radeon HD 7970 i GeForce GTX 680, pamięć: Corsair Vengeance 2 x 8 GB, 1833 MHz, dyski: Corsair Neutron GTX 120 GB i Seagate Momentus XT 500 GB, obudowa: Cooler Master HAF X, zasilacz: Chieftec 8PS-850C, cooler: Zalman CNPS12X, monitor: Acer X8280HK

KARTY DO 2500 ZŁ



Zotac GTX 980 AMP! Extreme Edition 4 GB

Cena: 2500 zł | Dostarczył: Zotac | www.zotac.com

PARAMETRY • Taktowanie GPU: 1291 MHz (1393 MHz boost) • Pamięć: 4 GB GDDR5 • Taktowanie pamięci: 7200 MHz • Zużycie energii (maks.): 165 W • Dodatkowe zasilanie: 2 x 8 pin • Chłodzenie: dwuslotowe • Wymiary: 305 x 125 x 40 mm • Waga: 1500 g

Asus R9 390X STRIX 8 GB

Cena: 1920 zł | Dostarczył: Asus | www.asus.com

PARAMETRY • Taktowanie GPU: 1070 MHz • Pamięć: 8 GB GDDR5 • Taktowanie pamięci: 6000 MHz • Zużycie energii (maks./min.): 275 W • Dodatkowe zasilanie: 2 x 8 pin • Chłodzenie: dwuslotowe • Wymiary: 300 x 137 x 40 mm • Waga: 1500 g

GTX 980 vs. R9 390X

GeForce'y GTX 970 oraz Radeony R9 390 wyznaczają granicę, za którą rozpoczyna się wyższa półka, zajęta przez karty graficzne przeznaczone dla osób, które wymagają jak najwyższej wydajności, odsuwając opłacalność na nieco dalszy plan.

Nvidia pochwaliła się ostatnio wzrostem sprzedaży najdroższych kart. Przy rosnącej popularności monitorów ultrapanoramicznych oraz matrycami o rozdzielczości większej niż Full HD trudno się temu dziwić. GTX 970 to świetny sprzęt, podobnie jak Radeon R9 390, ale z pełnymi detalami radzi sobie dobrze jedynie w Full HD. QHD (czyli 2560x1440) to na pierwszy rzut oka nieduża różnica, ale w praktyce pikseli do wygenerowania jest aż o 78% więcej – co w przybliżeniu wymaga niemal dwukrotnie szybszej karty graficznej. Lepiej jest w przypadku ultrapanoram z matrycami 2560 x 1080, bo w nich liczba pikseli wzrasta o 30%.

Gdyby wydajność była wprost proporcjonalna do ceny, z ultrapanoramami radziłby sobie już Radeon R9 390X. Jednak nawet w 3DMarku jego przewaga nad Radeonem R9 390 jest mniejsza niż wymagane do tego 30%, bo w przypadku testowanych przez nas modeli ledwo przekracza 10%. Nieco lepiej jest z GTX-em 980. W 3DMarku różnica w wydajności wynosi niemal 30%, przy różnicy w cenie wynoszącej niecałe 50%. Oznacza to tyle, że choć jest to karta wręcz stworzona do ultrapanoram, na 60 fps-ów przy pełnych detalach trzeba niestety wydać więcej, niż dyktuje rozsądek.

Ogólnie jednak GeForce GTX 980 to bardzo udana konstrukcja. Choć premierę miała rok temu, nadal trudno się do czegośkolwiek przyćpić (oczywiście poza ceną, zwłaszcza na tle GTX-a 970 i R9 390). Wykorzystuje architekturę Maxwell, czyli obecną najnowszą u Nvidii, jest zgodna ze wszystkimi technolo-

giami tej firmy i charakteryzuje się bardzo dobrą efektywnością energetyczną oraz wysoką kulturą pracy, chętnie się też podkręca. Wykorzystał to Zotac w testowanym przez nas modelu, który należy do najwydajniejszych na rynku, a dzięki bardzo dobremu systemowi chłodzącemu nie przekłada się to na wzrost głośności.

Gorzej (zwłaszcza biorąc pod uwagę wydajność w grach, a nie 3DMark) wygląda sprawa z Radeonem R9 390X.

Wprawdzie testowany w redakcji model Asusa dzięki rozbudowanemu systemowi chłodzącemu jest cichy, ale nie da się ukryć, że na tle R9 390 jest to mniej opłacalna propozycja. Sytuacji nie ratuje także **dużo większe zapotrzebowanie na energię niż w przypadku GTX-a 980** (o ponad 110 W), sprawiające, że co niecałe 8 godzin trzeba dopłacić złotówkę do rachunku za prąd. A choć w pierwszych testach w DX12 Radeony wypadają zazwyczaj lepiej niż GeForce'y, i tak sensowniej będzie tańszy R9 390.

Albo dopłata do R9 Fury. Ceny tych kart przekraczają wprawdzie założony przez nas przedział cenowy, bo trzeba za nie zapłacić co najmniej 2500 zł, ale jeśli szukasz czegoś bardzo szybkiego ze stajni AMD, a R9 390 to za mało, podstawowy model Fury będzie lepszym wyborem, zwłaszcza że w większości testów w obecnych grach oferuje wydajność GTX-a 980, a w DX12 dogania droższego GTX-a 980 Ti. Problem tylko w tym, że ciągle trudno go upolować, choć jeśli nie lubisz Zielonych, warto.

PORÓWNANIE WYDAJNOŚCI W GRACH

Model	Zotac GTX 980 AMP!	Asus R9 390X 8 GB
Rozdzielczość		
Metro: Last Light Redux (klatki animacji na sekundę)		
Średnie detale		
1366 x 768	140	138
1920 x 1080	139	135
Bardzo wysokie detale		
1920 x 1080	61	54
2560 x 1440	35	30
3840 x 2160	31	27
Wiedźmin 3 (klatki animacji na sekundę)		
Średnie detale		
1366 x 768	180	139
1920 x 1080	121	99
Uber detale		
1920 x 1080	68	55
2560 x 1440	50	42
3840 x 2160	29	26
World of Tanks (klatki animacji na sekundę)		
Średnie detale		
1366 x 768	90	90
1920 x 1080	90	90
Maksymalne detale		
1366 x 768	80	80
1920 x 1080	80	77
3840 x 2160	59	49

PODSUMOWANIE ZOTAC GTX 980 AMP! EE 4 GB

➤ wydajność wystarcza do ogrania na monitorach ultrapanoramicznych • duża efektywność energetyczna • bardzo dobrze się podkręca • cicha praca

❑ w testach w DX12 przegrywa z Radeonem R9 390 • za droga w stosunku do GTX-a 970

OCENA 7

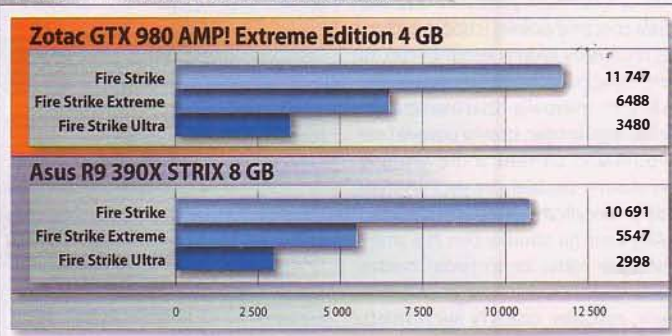
PODSUMOWANIE ASUS R9 390X 8 GB STRIX

➤ bardzo dobry autorski system chłodzenia • wysoka kultura pracy • w DX12 wydajniejsza od GTX-a 980 • od którego jest dużo tańsza

❑ w praktyce niewiele wydajniejsza od Radeon R9 390 • minimalny potencjał, jeśli chodzi o O/C

OCENA 7+

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU



Platforma testowa
Procesor: Intel Core i7-3770K, płyta główna: Asus P8X77-V Pro, karty graficzne: Radeon HD 7970 i GeForce GTX 680, pamięć: Corsair Vengeance 2 x 8 GB, 1833 MHz, dysk: Corsair Neutron GTX 120 GB i Seagate Momentus XT 500GB, obudowa: Cooler Master HAF X, zasilacz: Chieftec BPS-850C, cooler: Zalman CNPS12X, monitor: Acer XB280HK

HIGH-END

Asus GeForce GTX 980 Ti STRIX 6 GB

Cena: 3360 zł

Dostarczył: Asus

www.asus.pl

PARAMETRY - Taktowanie GPU: 1190 MHz (1291 MHz boost) - Pamięć: 6 GB GDDR5 - Taktowanie pamięci: 7200 MHz - Zużycie energii (maks.): 250 W - Dodatkowe zasilanie: 2 x 8 pin - Chłodzenie: dwuslotowe - Wymiary: 305 x 152 x 40 mm



Sapphire Radeon R9 Fury 4 GB

Cena: 2500 zł

Dostarczył: Sapphire

www.sapphiretech.com

PARAMETRY - Taktowanie GPU: 1000 MHz - Pamięć: 4 GB HBM - Taktowanie pamięci: 1000 MHz - Zużycie energii (maks.): 250 W - Dodatkowe zasilanie: 2 x 8 pin - Chłodzenie: dwuslotowe - Wymiary: 300 x 110 x 40 mm

GTX 980 Ti vs. R9 Fury

Najwyższa półka to pojedynek tytanów. Z jednej strony stoi pełnowymiarowy Maxwell, wcześniej stosowany tylko w Titanie X. Z drugiej Fury, pierwszy od lat całkowicie nowy GPU od AMD – i pierwszy, który wykorzystuje zupełnie nowy rodzaj bardzo szybkiej pamięci HMB.

Najszybsze karty graficzne rzadko kiedy wypadają korzystnie, jeśli poza wydajnością weźmie się pod uwagę także ich cenę. Ale są modele lepsze i gorsze, zwłaszcza w przypadku AMD. W tym przedziale cenowym do wyboru są bowiem aż trzy karty, „Fury” w nazwie – tyle że różnice w liczbie fps-ów są znacznie mniejsze niż w cenie. Dlatego też do porównania trafiła najtańsza z nich, bez żadnych dodatkowych oznaczeń. Zastosowany w niej chip jest wprawdzie nieco okrojony (w porównaniu do modeli X oraz Nano), ale dzięki tradycyjnej konstrukcji (X ma chłodzenie wodne, a w Nano – którego osobny test znajdziesz na s. 117 – najważniejsze są jak najmniejsze wymiary) jest niewiele droższy od GeForce’a 980. Oczywiście Fury jest zgodny ze wszystkimi technologiami, jest też niemal równie efektywny pod względem energetycznym jak GeForce’y serii 900. Na dobrą sprawę przyczepić się można tylko do niezbyt dużej ilości pamięci (4 GB) oraz braku HDMI w wersji 2.0 (inne nie pozwalają uzyskać 4K przy 60 Hz), ale w pudełku znajduje się stosowna przejściówka z DisplayPortu.

Na tym tle GeForce GTX 980 Ti wydaje się konstrukcją może i bardziej tradycyjną (korzysta ze standardowych pamięci GDDR5, a nie HBM), ale jak widać po wynikach testów, nie przeszkadza to w osiągnięciu wyższej wydajności.

W dodatku nie tylko w już dostępnych na rynku tytułach. Ten GeForce wypada bardzo dobrze także w benchmarkach wykorzystujących DirectX 12, idąc łeb w łeb ze swoim odpowiednikiem ze stajni AMD, czyli z najszybszym Rade-

onem Fury X (czego nie można powiedzieć o niższych modelach serii 900). A jeśli dodać do tego 6 GB pamięci RAM, w ogóle **wydaje się bardziej przyszłościową konstrukcją niż dowolna z Fury**. Żeby jednak nie był tak pięknie,

trzeba wziąć pod uwagę także cenę. A wtedy już tak wesoło nie jest, bo to najdroższa karta w zestawieniu, choć jeśli liczy się wydajność w rozdzielczościach QHD i 4K, za dużego wyboru i tak nie ma.

PORÓWNIANIE WYDAJNOŚCI W GRACH

Model	Asus GeForce GTX 980 Ti	Sapphire Radeon R9 Fury
Rozdzielczość		
Metro: Last Light Redux (klatki animacji na sekundę)		
Srednie detale		
1366 x 768	137	138
1920 x 1080	137	137
Bardzo wysokie detale		
1920 x 1080	72	60
2560 x 1440	43	37
3840 x 2160	38	33
Wiedźmin 3 (klatki animacji na sekundę)		
Srednie detale		
1366 x 768	186	147
1920 x 1080	134	106
Uber detale		
1920 x 1080	77	61
2560 x 1440	58	48
3840 x 2160	35	30
World of Tanks (klatki animacji na sekundę)		
Srednie detale		
1366 x 768	90	91
1920 x 1080	90	91
Maksymalne detale		
1366 x 768	80	79
1920 x 1080	78	76
3840 x 2160	68	52

PODSUMOWANIE ASUS GEFORCE GTX 980 Ti 6 GB

➤ świetna wydajność, pozwalająca zazwyczaj grać w QHD na pełnych detalach i przy 50 fps-ach • bardzo wysoka kultura pracy • efektywność energetyczna • potencjał O/C • bardzo dobra wydajność także w DX12

☐ cena

OCENA
7

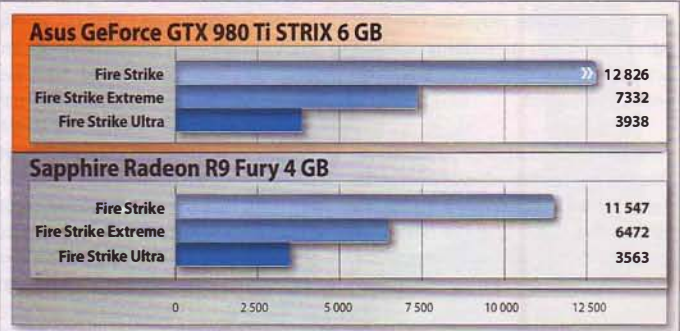
PODSUMOWANIE SAPHIRE RADEON R9 FURY 4 GB

➤ wydajność pozwalająca na grę na monitorach ultrapanoramicznych na pełnych detalach • dobra efektywność energetyczna • bardzo dobra wydajność w DX12 • cena

☐ 4 GB mogą się szybko stać wąskim gardłem przy wyższych rozdzielczościach

OCENA
8

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU



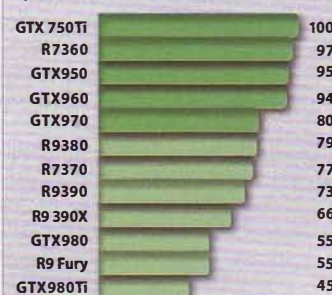
Platforma testowa
Procesor: Intel Core i7-3770K, płyta główna: Asus P8X77-V Pro, karty graficzne: Radeon HD 7970 i GeForce GTX 680, pamięć: Corsair Vengeance 2 x 8 GB, 1833 MHz, dyski: Corsair Neutron GTX 120 GB i Seagate Momentus XT 500 GB, obudowa: Cooler Master HAF X, zasilacz: Chieftec BPS-850C, cooler: Zalman CNPS 12X, monitor: Acer XB280HK

PODSUMOWANIE

Wyniki testów za nami, pora na parę słów o opłacalności zakupu. Droższe karty radzą sobie oczywiście bardzo dobrze także w mniej wymagających tytułach, ale które z nich charakteryzują się najlepszym stosunkiem wydajności do ceny? Na to pytanie odpowiedzą trzy ostatnie wykresy. Na pierwszym, który z dobrym przybliżeniem odpowiada na pytanie „która karta jest najbardziej opłacalna do grania w średnich detalach?”, wzięliśmy pod uwagę stosunek wydajności w 3DMarku (test FireStrike) do ceny. Drugi bierze pod uwagę wyniki

osiągnięte w teście FireStrike Extreme. Jego zwycięzca pozwala we współczesnych, wymagających grach na wybranie bardzo wysokiego poziomu detali w rozdzielczości Full HD – i osiąga w takich warunkach około 30 fps-ów. Na ostatnim wykresie znalazły się natomiast karty, które w Full HD powinny wyciągnąć na maksymalnych detalach przynajmniej 60 fps-ów i dążyć sobie też radę w wyższych rozdzielczościach. A ogólny zwycięzca? GTX 970, który nawet w najsłabszej kategorii znalazł się w top 5, a potem na 3. i 1. miejscu.

Opłacalność kart (test FireStrike)



Opłacalność kart (test FireStrike Extreme)



Opłacalność kart (test FireStrike Ultra)



AMD A10-7870K

Cena: 615 zł | Dostarczył: AMD | www.amd.com/pl-pl

PARAMETRY: Podstawka: AM2+ • Taktowanie standardowe: 3,9 GHz • Maksymalne taktowanie 4/3/2/1 rdzenia (tryb Turbo): 4,1 GHz • Liczba rdzeni/wątków: 4/4 • Obsługa pamięci: DDR3 • Zużycie energii: 95 W

Nie jest tajemnicą, że AMD nie potrafi już robić wydajnych procesorów. Konsekwentnie jednak, już od paru lat, „czerwoni” rozwijają swoje układy APU i pokazują je jako alternatywę dla droższych, bardziej złożonych konstrukcji, mówiąc: „oto sprzęt za niewygórowaną cenę, może i niezbyt wydajny, ale opłacalny i pogracie na nim w popularne gry”. Sprawdzamy, ile w tym prawdy.

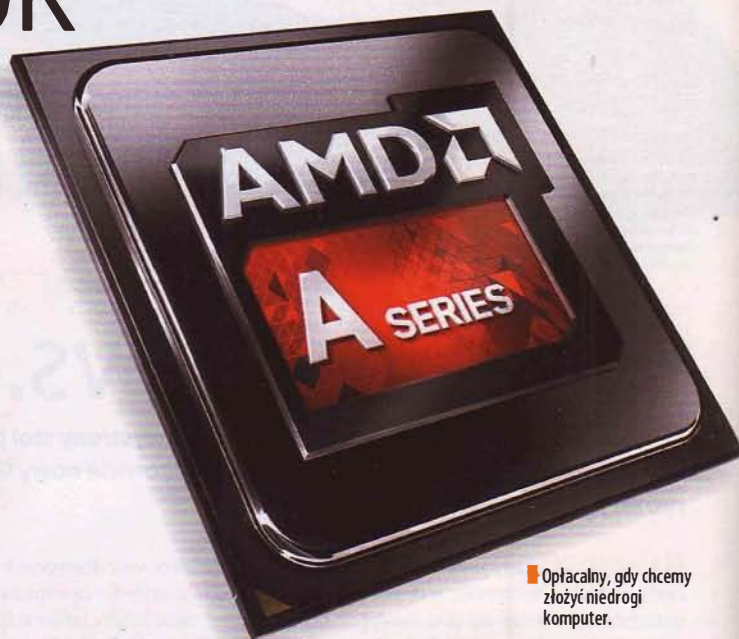
A10-7870K to układ, który integruje ze sobą dwa oddzielne w typowym komputerze urządzenia: CPU oraz GPU, czyli procesor i kartę graficzną. Pociąga to za sobą kilka skutków. Jest to wygodne rozwiązanie, bo nie trzeba bawić się w dobieranie z osobna wszystkich klocków, kupujemy płytę główną i APU. Ta pierwsza to nie problem – AMD stosuje tu podstawkę AM2+, która była zgodna z wypuszczonym na początku zeszłego roku Kaveri, więc jest już na rynku długi czas i nie trzeba sięgać zbyt głęboko do portfela, by zapłacić za nową i bezsensownie drogą technologię. Jak komuś zależy, to może również znaleźć mniejsze rozmiarami płyty, by złożyć coś o niewielkich gabarytach – brak osobnej grafiki to przecież tylko ułatwienie w takim przypadku. To jednak podbija koszty – a przecież właśnie o pieniądzach tu rozmawiamy i maksymalna kwota, jaką jesteśmy w stanie wydać na komputer, jest tak naprawdę jedynym punktem odniesienia, jeśli rozważamy sensowność zakupu APU od AMD. Sięgnijmy więc po kalkulator.

Producent chwali się, że jego konstrukcja wydajnościowo odpowiada tандemu Core-i3 + GF GT 740. To zestaw budżetowy, który pozwala cieszyć się graniem we wszystkie najpopularniejsze, mniej wymagające tytuły, a przy tych

z najwyższej półki – trzeba iść na ostre kompromisy. Najtańszy w tym momencie dostępny Core i3-4130 to wydatek nieco ponad 500 zł z niewielkimi różnicami w zależności od sklepu. GF GT 740 w wersji z 1 GB RAM-u to w najatrakcyjniejszej cenowo wersji 340 zł, a z 2 GB pamięci – 370 zł. Łącznie wychodzi 850 lub 880. Jeśli zamiast tego kupicie A10-7870K za 615 zł, to w kieszeni zostanie już całkiem pokaźna kwota, którą będzie można zainwestować np. w większy monitor. To bez wątpienia opłacalne rozwiązanie dla ludzi przyjmujących przy zakupie opcję budżetową.

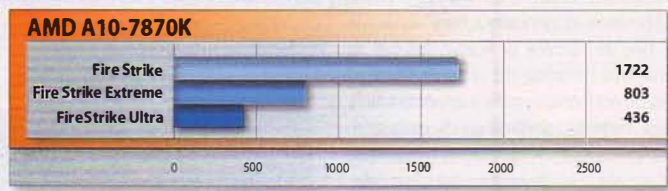
Omawiany tu Godavari, bo do takiej rodziny należy nasz bohater, to – jeśli chodzi o część CPU – układ zdolny w trybie turbo rozkopać się do 4,1 GHz, nominalnie zaś jego rdzenie pracują na 3,9 GHz. To więcej od poprzednika, odpowiednio o 100 i 200 MHz, co istotne – przy zachowanym maksymalnym poziomie zużycia energii. Jeszcze większy procentowy przyrost zobaczymy, jak porównamy częstotliwości układów graficznych 7850K i 7870K. Ten ostatni APU wyciska 866 MHz, co jest przyrostem o 20% w stosunku do modelu starszego.

W praktyce przekłada się to na możliwość pogrania we wszystko – oczywiście przy rozsądnym gospodarowaniu ustawieniami jakości grafiki lub rozdzielczości. Spora część popularnych gier śmiga jednak, aż miło, bez żadnych kompromisów, w maksymalnych ustawieniach grafiki. Tu przykładem jest League of Legends, które działa z prędkością kilkudziesięciu klatek – jak ktoś ma monitor QHD, może grać nawet na takim sprzęcie. Dota 2 też działa w Full HD, jednak bardziej wymagające World of Tanks już wymusza



Opłacalny, gdy chcemy złożyć niedrogi komputer.

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU



Platforma testowa
Procesor: AMD A10-7870K, płyta główna: Asus A88X-PRO, karta graficzna: zintegrowana, pamięć: AMD Radeon Memory DDR3 2400 MHz, 2 x 8 GB, dysk: Samsung SSD 850 EVO, obudowa: Cooler Master HAF X, zasilacz: XFX PRO550W, cooler: Zalman Reserator 3

zejście z grafiką do ustawień średnich. Wyniki z naszych testów znajdziecie w tabelce poniżej. AMD A10-7870K jest bardzo dobrym rozwiązaniem w wersji budżetowej. Trzeba jednak pamiętać, że to raczej opcja, by kupić i zapomnieć, co się ma w środku – przyszły upgrade ze względu na gorszą wydajność CPU na tle intelowskich lokomotyw spod znaku Core i5 może okazać się nieopłacalny. Warto za to zastanowić się nad inną sprawą – jako że zintegrowana karta graficzna korzysta z RAM-u, jego często-

ściowość przekłada się na wydajność. Zadbajcie więc, nawet kosztem dodatkowych kilkudziesięciu złotych, by była jak najwyższa.

PODSUMOWANIE

Opłacalny w swej kategorii cenowej
• nie wymaga nowej podstawki • wyższa wydajność przy tym samym TDP
• słabe perspektywy rozwoju sprzętu w przyszłości
• na upartego – to tylko drobny krok naprzód w stosunku do A10-7850K

OCENA
8

PORÓWNIANIE WYDAJNOŚCI W GRACH

Model	A10-7870K	GTX 750 Ti
Rozdzielczość		
Metro: Last Light Redux (klatki animacji na sekundę)		
Średnie detale		
1366 x 768	42	126
1920 x 1080	25	82
Bardzo wysokie detale		
1366 x 768	13	36
Wiedźmin 3 (klatki animacji na sekundę)		
Średnie detale		
1366 x 768	25	55
1920 x 1080	16	37
Uber detale		
1366 x 768	11	23
World of Tanks (klatki animacji na sekundę)		
Średnie detale		
1366 x 768	56	90
1920 x 1080	36	90
Maksymalne detale		
1366 x 768	39	80

BUDŻETOWO DO GRANIA

Skoro AMD A10-7870K wystarcza do grania w najpopularniejsze gry, spróbujmy złożyć komputer. Punktem odniesienia dla cen niech będzie jeden z bardziej znanych sklepów z elektroniką. APU to 615 zł, do tego płyta główna Gigabyte GA-F2A68HM-S1 za 177 zł. RAM? Tu z myślą o podkręcaniu opłaca się zainwestować w pamięć 2400 MHz, więc policzmy Kingston HyperX za 235 zł – 8 GB wystarczy. Najtańsza opcja, jeśli chodzi o dysk 1 TB, to HGST za 220 zł. Dorzucmy jeszcze napęd optyczny, kombo DVD za 61 zł. Żeby to wszystko nie leżało na biurku, przydałaby się obudowa. To już kwestia gustu, ale jeśli ma być budżetowo, trzymajmy się kwoty 120 zł – wbrew pozorom wybór będzie duży i znajdzie się tu kilka całkiem dobrych modeli, które sprawdzą się w tego typu sprzęcie. Jeśli mamy obudowę, wypadłoby dokupić zasilacz. Chieftec 450 W wystarczy aż nadto, ale trzeba wyłożyć 142 zł. W sumie to 1570 zł – tyle należy wydać, by złożyć zestaw, na którym śmigać będą LoL, Dota II, WoT, ale i również bardziej wymagające tytuły, choć oczywiście na niższych detalach. Rzecz jasna, jeśli nie macie peryferiów, to do kwoty za skrzynkę należałoby dodać jeszcze ok. 630 zł na ekran 23", ok. 150 zł na mysz i klawiaturę, a także 430 zł na Windowsa 10. Wtedy całość zamknie się kwotą 2780 zł, ale w takim przypadku oszczędność 300 zł nie robi już dużego wrażenia.



To tylko jedna z niedrogich obudów. Nawet niewielki budżet daje spore pole do manewru.

Asus Zenfone 2 Laser

Cena: 850 zł | Dostarczyć: Asus | pl.asus.com

PARAMETRY • System: Android 5.0 • Procesor: Qualcomm Snapdragon 410 MSM8916 4 x 1,2 GHz • Grafika: Adreno 306 • Ekran: IPS, 5 cali, 1280 x 720, multitouch • Pamięć: 2 GB RAM, 16 GB flash + microSDXC (do 128 GB) • Komunikacja: GSM, DC-HSPA+, WCDMA, LTE, Bluetooth 4.0, Wi-Fi 802.11 b/g/n • Bateria: 2400 mAh, wymienna • Inne: czujnik jasności, akcelerometr, żyroskop, kompas, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamerki 5 i 13 Mpix, dwugniazda SIM • Wymiary: 143,7 x 71,5 x 10,5 mm • Waga: 140 g

Niech was nie zmyli „Laser” w nazwie – wbrew skojarzeniom z kosmicznymi drogami technologiami omawiany tu telefon to **tak naprawdę budżetowa wersja Zenfone’a 2**, którego mieliśmy na łamach jakiś czas temu. Różnica pomiędzy urządzeniami jest zasadnicza: Laser kosztuje niemal dwa razy mniej. Nie ma w tym jednak żadnej magii, bo o ile producent zachował atrakcyjną zewnętrzną formę, o tyle oszczędza na podzespołach. Sercem smartfona jest czterordzeniowy Qualcomm o taktowaniu 1,2 GHz – to dziś przeciętny procesor, który nawet nie umywa się do Intelu obecnego w podstawowej wersji Zenfone’a 2. Ale o dziwo – wystarcza. Grałem w gry 3D, intensywnie siedziałem w sieci, oglądałem filmy i **wszystko śmiga bez problemu**. Sporadycznie pojawiały się niewielkie przycięcia – to jednak raczej wina zmodyfikowanego systemu, a nie sprzętu jako takiego.

Mamy tu Androida w wersji 5.0 – czyli wstydu nie ma. Producent dorzucił kilka rozszerzeń, jak choćby organizator softu, który automatycznie układa nam

ikonki wedle rodzaju programu, telefon ma też m.in. harmonogram oszczędzania baterii czy nieco bardziej rozbudowaną od standardowej klawiaturę. Podejrzewam, że to właśnie ta ostatnia była źródłem zaciachów, które ustały, gdy wyłączyłem słownik.

Telefon zachwyca wyglądem: tafla ekranu z dolną krawędzią udającą szczotkowane aluminium oraz matowa kłapa wyglądają ekskluzywnie i zaręczam, że nie będzie wstydu, gdy położycie sprzęt obok najbardziej wyposażonych flagowców. Ponownie jednak irytuje mnie przycisk zasilania, który został umieszczony na środku górnej krawędzi – to niewygodne rozwiązanie, które często wymusza zaangażowanie w obsługę smartfona drugiej ręki. Świetną sprawą dla odmiany są **dwa gniazda SIM i obsługa kart do 128 GB**.

Wyświetlacz to klasyczne HD, obraz prezentuje się bardzo dobrze: barwy są żywe, szeroki zakres jasności pozwala zażywać Asusa w każdych okolicz-

nościach: nocą nie wypala oczu, w dzień jest czytelny również w ostrym słońcu, w czym nie przeszkadza nawet błyszcząca powłoka ekranu.

Gdybym nie grał w Ingressa, kupiłbym ten model dla siebie – niestety, **GPS czasem ma jednak focha**, jego wskazania potrafią odpływać od rzeczywistości na kilka, kilkanaście metrów, gdy jedziemy tramwajem lub autobusem, co jak dla mnie dyskwalifikuje sprzęt. Każdy jednak, kto ma geolokalizację w poważaniu, będzie z tego telefonu zadowolony. **To jeden z najciekawszych smartfonów**, jeśli chodzi o stosunek ceny do oferowanej jakości.

■ J.Lo



TESTY

Czas pracy na baterii



Wydajność

3DMark	4310(*)
SunSpider	1280 ms(**)

(*) im więcej, tym lepiej (**) im mniej, tym lepiej

PODSUMOWANIE

■ świetny wygląd • bardzo dobry stosunek jakości do ceny • ekran daje ładny obraz • wydajność niby przeciętna, ale w zupełności wystarcza • parę wygodnych rozwiązań w systemie

■ przycisk power na środku górnej krawędzi obudowy • system czasem się krztusi • GPS miewa fochy

OCENA

8

Maxell Retro DJ II

Cena: 100 zł | Dostarczyć: Maxell | www.maxell.eu

PARAMETRY • Przeniesione częstotliwości: 20-20 000 Hz • Przetworniki: neodymowe, 38 mm • Długość kabla: 1,2 m, sprężynka • Sposób podłączenia: mini-jack 2 w 1 • Wbudowany mikrofon: tak, na kablu • Inne: regulacja głośności (ściskaniem), przejściówka na inny standard mini-jacka • Waga: 400 g

Nazwa tych słuchawek idealnie pasuje do ich wyglądu, zwłaszcza w testowanej przeze mnie wersji brązowo-złotej. Dostępne są wprawdzie jeszcze czarna i biała, obie ze stalowymi wstawkami, ale w tych kolorach DJ II wydają się już nowocześniejsze, a teoretycznie nie o to w modelu z „Retro” w nazwie powinno chodzić. Zwróć uwagę, że nawet kabelek zwinięto tu w sprężynkę (jak w starych telefonach) – w końcu jak szaleć, to szaleć.

O ile jednak wygląd nie każdemu musi się podobać, o tyle dźwięk to już zupełnie inna para kaloszy. Pierwsze, co rzuca się w uszy, to bas. Jest go dużo, a góra pasma wydaje się – jak na mój gust – zbyt przytłumiona, ale na szczęście jest na to prosty sposób. Zanimową internautów pozbyłem się jednej warstwy materiału znad przetworników, co – ze ściągnięciem i ponownym założeniem gąbek – trwało jakąś minutę. Problem zniknął.

Rzecz jasna do niektórych rodzajów muzyki standardowa charakterystyka DJ-ów będzie lepsza, grunt, że fani

bardziej wyważonego brzmienia nie są poszkodowani, oczywiście o ile nie mają alergii na ciepłą charakterystykę tych słuchawek, która mi osobiście naprawdę się podoba.

Generalnie zresztą uważam, że **to najlepsze słuchawki w cenie około 100 złotych, jakie miałem na uszach**. I nie znaczy to bynajmniej, że dokładając parę złotych, znajdzie się lepszy model. Do tego stopnia, że w przypadku korzystania ze sprzętu przenośnego nie bardzo widzę potrzebę dopłacania do czegośkolwiek innego. Spektakularnej poprawy i tak nie będzie, a niuanse w typowym środowisku biurowo-domowo-transportowym i tak nie będą słyszalne. Wyjątek zrobiłbym tylko, gdybym potrzebował dobrego tłumienia zewnętrznych hałasów, bo to w DJ-ach jest jedynie symboliczne.

Przy okazji warto dodać, że **jest to model przeznaczony przede wszystkim do smartfonów**, o czym świadczy umieszczony na kablu mikrofon (dobry) oraz potencjometr zmiany głośności. Można by się

■ Świetne brzmienie w świetnej cenie.



wprawdzie przyczepić, że to nie przyciski sterujące ustawieniami w telefonie, więc muzykę da się tylko ściśnąć, ale za to działa to niezależnie od producenta aparatu, umożliwia również płynną regulację. W zestawie jest przejściówka pozwalająca na korzystanie z mikrofonu także w tych modelach, które nie są zgodne ze standardem Apple'a (i większości topowych Androidów na rynku).

Jeśli dodać do tego dobrą ergonomię i spory zakres regulacji pałaka, wychodzi na to, że jedynym minusem może być design, który albo się pokocha, albo znienawidzi. Jeśli jednak z wyglądem nie masz problemu, Retro DJ II to **świetne słuchawki do sprzętu mobilnego, w bardzo dobrej cenie**. Polecam – nawet jeśli masz do wydania więcej niż te 100 złotych. ■ Shitake

PODSUMOWANIE

■ bardzo dobra jakość dźwięku • i to w świetnej cenie • dobry wbudowany mikrofon • przejściówka na inny standard mini-jacka • dobra ergonomia • fajny wygląd (z daleka wydają się sporo droższe)

■ nie każdemu styl retro przypadnie do gustu

OCENA

9

iiyama ProLite B2783QSU

Cena: 1700 zł | Dostarczył: iiyama | www.iiyama.com/pl_pl

PARAMETRY • Przekątna: 27 cali • Rozdzielczość: 2560 x 1440 • Matryca: TN, matowa, podświetlenie LED • Kontrast: 1000:1 typowy, 12 000 000:1 dynamiczny • Czas reakcji: 2 ms • Złącza: DVI-D, HDMI, DisplayPort • Zużycie energii (maks./min.): 44/0,5 W • Inne: wejście USB, 2 x wyjście USB 3.0, wyjście audio, wyjście słuchawkowe, wbudowane głośniki 2 x 2 W, pivot, VESA • Wymiary: 62 x 53 x 23 cm • Waga: 6,1 kg

Coś dla fanów Radeonów, którzy chcą pograć bez rwania obrazu i przycięć. By jednak monitor był w stanie działać w trybie zmiennej synchronizacji, musi współpracować z określoną kartą graficzną „czerwonych” – przykładem to R7 360 i R9 380 pójdzie, ale już R7 370 technologii FreeSync nie wspiera. Oczywiście to nie wada ProLite B2783QSU, ale każdy, kto zdecyduje się na zakup tego sprzętu z myślą o technologii FreeSync, musi o zastawionych przez AMD pułapkach pamiętać.

Tym, co rzuca się w oczy, jest komplet gniazd – rzecz niebywała w przypadku dotychczas przeze mnie testowanych sprzętów z G-Sync (dopiero niedawno pojawiły się konstrukcje bez tej wady). Można więc z B2783QSU cieszyć się ze zmiennego odświeżania na pececie, a jednocześnie nie odcina to drogi do równoczesnego podłączenia konsoli przez HDMI czy np. laptopa przez DVI. W obudowie znalazły się też wyjścia dźwięku i hub USB 3.0. Bardzo duży plus!

Zawiodłem się trochę standardowymi profilami kolorów. Deklarowana przez producenta temperatura barw 6500K to w istocie 6100K, podobne odchylenia dotyczą pozostałych trzech opcji w menu sprzętu. Odzworowanie kolorów jest jednak całkiem dobre, a jak się weźmie poprawkę na fakt, że matryca tutaj zastosowana to TN – wręcz bardzo dobre. Kąty? IPS to nie jest i przebarwienia pojawiają się, ale są natyle mało dokuczliwe, że pivot okazuje się jak najbardziej użyteczny, co jest kolejnym plusem. Nie ma co narzekać na czas reakcji – 2 ms wystarczą do najszybszych gier.

Wypunktować za to wypada stosunkowo niską maksymalną częstotliwość odświeżania matrycy (75 Hz), co przekłada się na FreeSync działający w zakresie 48-70 Hz. Niby mało, szczególnie jak popatrzymy na konkurencję wyciągającą 30-144 Hz z G-Sync – ale taki Asus z rozdzielczością WQHD i zmienną synchronizacją od Nvidii kosztuje przecież fortunę. B2783QSU wypada więc korzystnie. Mało tego! Cena jest atrak-

cyjna, również jeśli spojrzymy przekrojowo na inne monitory o tej rozdzielczości i przekątnej ekranu. **W tej chwili to jedna z najtańszych konstrukcji na rynku w tej kategorii.**

W praktyce okazuje się, że obsługa FreeSync nie podnosi ceny produktu – na iiyamę ProLite B2783QSU należy więc patrzeć nie jak na sprzęt skrojony pod radeoniarzy, ale raczej monitor, który jest bardzo dobry na tle konkurencji, a entuzjastom kart gra-

ficznych od „czerwonych” zapewnia dodatkowy bonus w postaci zmiennego odświeżania i obrazu bez irytujących wad. A za takie combo należy się już nasza rekomendacja. **■ C. Wurst**



FreeSync nie podnosi ceny monitora. Świetna sprawa!

PODSUMOWANIE

■ świetnie wyceniony • dobre parametry obrazu • zmiennie odświeżanie...

■ ...które działa jedynie z wybranymi Radeonami • matryca TN, choć dobra, odstaje od IPS-ów



Philips BDM3270

Cena: 1950 zł | Dostarczył: Philips | www.philips.pl

PARAMETRY • Przekątna: 32 cale • Rozdzielczość: 2560 x 1440 • Matryca: AMVA, matowa, podświetlenie LED • Kontrast: 3000:1 typowy, 50 000 000:1 dynamiczny • Czas reakcji: 4 ms GtG • Złącza: D-Sub, DVI-D, HDMI • MHL, DisplayPort • Zużycie energii (maks./min.): 57/0,5 W • Inne: 2 x USB 2.0, 2 x USB 3.0, wyjście audio, wbudowane głośniki 2 x 3 W, PIP/PPB, pivot, technologia flicker-free, VESA • Wymiary: 74 x 66 x 27 cm • Waga: 10,76 kg

Znalazłem optymalną wielkość ekranu dla rozdzielczości QHD – to 32 cale. Philips BDM3270 jest urządzeniem, które odpowiada dwudziestu czterem calom i matrycy Full HD. Jeśli popatrzymy na rozmiar plamki, prezentuje się on tak samo w przypadku obydwu wariantów. Innymi słowy to tak, jakby wziąć tradycyjny monitor 24 cale i dołożyć mu z góry i z boku tyle pikseli, by magicznie zmienić nimi wielkość matrycy o te 8 cali. Dodatkowy obszar roboczy robi wrażenie: to w końcu tyle, co mają niektóre telewizory. Co ważniejsze, wszystko wygląda tu w porządku, niezależnie od tego, czy gramy, czy pracujemy – piksele nie występują.

Duża przekątna przekłada się na wymiary urządzenia i jego wagę. Szerokość to aż 74 cm, waga – niemal 11 kg. Mimo to pobór energii utrzymano na dość rozsądnym poziomie i monitor zadowala się niecałymi 60 W. Jeśli chodzi o parametry obrazu, to wypada tak sobie. Gdy zdecydujemy się skorzystać ze standardowego profilu o nazwie 6500K, w istocie będziemy mieć

cieplejsze kolory – 6300K. **Odzworowanie barw wypada dość przeciętnie**, szczególnie jeśli weźmiemy pod uwagę, że to matryca AMVA – wiele IPS-ów, które mieliśmy w redakcji, spisuje się jednak lepiej. Czas reakcji? Producent deklaruje 4 ms w przypadku szarości – do grania spokojnie więc wystarczy. Bawiłem się przez ładnych parę godzin w CS:GO i nie było żadnych niepokojących sytuacji. Oczywiście to nie jest gamingowy sprzęt i syntetyczny test pokazuje to bardzo wyraźnie: obiekty poruszające się z prędkością 800 pikseli na sekundę są rozmazane. Zresztą już nawet w przypadku połowy tej wartości krawędzie nie są ostre.

Pozytywne wrażenie jest wywołane bogactwem dodatkowych rozwiązań. Przede wszystkim – nie męczyłem się, grając czy pracując. **Technologia ograniczająca migotanie podświetlenia robi więc dobrą robotę.** Mamy tu sporo wejść, monitor umożliwia wyświetlanie obrazów z różnych źródeł, a jak komuś zależy, może powiesić sprzęt na ścianie lub pobawić się pi-



32" to optymalna przekątna dla rozdzielczości 2560 x 1440.

votem, który ma sens o tyle, że kąty są w przypadku Philipsa BDM3270 bez zarzutu, dzięki czemu da się tak pracować bez obecności irytujących przebarwień.

To dobry monitor, który jasno pokazuje, że dla 2560 x 1440 optymalna przekątna wynosi 32". Rozwiązanie proponowane przez Philipsa jest **rozsądnym kompromisem między wygodą użytkownika i bardzo dużym obszarem roboczym.** Pozostaje jeszcze kwestia ceny – jest nieco taniej niż

w przypadku ultrapanoramicznych trzydziestek czwórek. Decyzję, czy do nich dopłacić, czy zostać przy tym modelu, pozostawiam wam. **■ J.Lo**

PODSUMOWANIE

■ bardzo duża przestrzeń robocza • optymalne na ten moment zagęszczenie pikseli • bogactwo dodatkowych rozwiązań • obraz wygląda nieźle...

■ ...choć odzworowanie barw jest co najwyżej przeciętne • to nie jest sprzęt dla graczy • stosunkowo wysoka cena



AMD Radeon R9 Fury Nano

Cena: 3000 zł | Dostarczył: AMD | www.amd.com

PARAMETRY: Taktowanie GPU: do 1000 MHz • Pamięć: 4 GB HBM • Taktowanie pamięci: 1000 MHz • Zużycie energii (maks.): 175 W • Dodatkowe zasilanie: 1 x 8 pin • Chłodzenie: dwuslotowe • Wymiary: 150 x 106 x 38 mm • Waga: 607 g

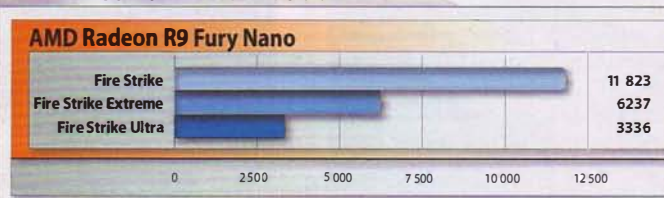
Do dwóch Radeonów najwydajniejszej serii Fury dołączył właśnie nowy, Nano. Bardzo specyficzny, przeznaczony jest bowiem nie do bicia rekordów wydajności czy opłacalności, ale... objętości. **To najszybsza na rynku karta graficzna przeznaczona do obudów mini-ITX**, które w wersji ekstremalnej pozwalają stworzyć desktopa wielkości konsoli.

PORÓWNANIE WYDAJNOŚCI W GRACH

Model	AMD Fury Nano	Asus GF 970 ITX
Metro: Last Light Redux (klatki animacji na sekundę)		
Bardzo wysokie detale		
1920 x 1080	57	47
2560 x 1440	34	27
3840 x 2160	14	11
Wiedźmin 3 (klatki animacji na sekundę)		
Uber detale		
1920 x 1080	57	51
2560 x 1440	44	37
3840 x 2160	27	21
World of Tanks (klatki animacji na sekundę)		
Maksymalne detale		
1366 x 768	106	105
1920 x 1080	96	95
3840 x 2160	51	44

Od strony sprzętowej Fury Nano to Fury X, tyle że z obniżonym maksymalnym limitem poboru energii elektrycznej do 175 W (topowy X – 275 W), związanym z tym dynamicznym taktowaniem, które średnio wynosi około 870 MHz oraz ze zmodyfikowanym systemem chłodzenia. Zamiast cieczy wykorzystuje on komorę parową oraz pojedynczy wentylator. Brak rurek i zewnętrznej chłodnicy sprawia, że Nano mieści się w całości wewnątrz obudowy. Oczywiście kosztem gorszego odprowadzania ciepła, ale w testowanej przez nas konfiguracji(*) nie stanowiło to problemu (choć tę konkretną obudowę trudno uznać za kompaktową).

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU

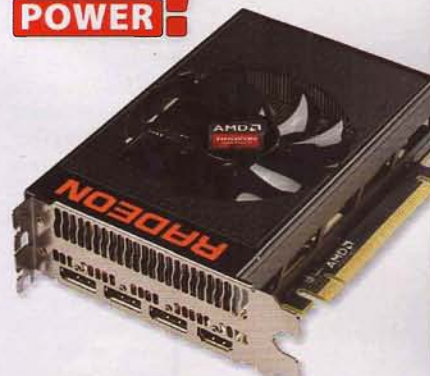


Platforma testowa
Procesor: Intel Core i7-3770K, płyta główna: Asus P8X77-V Pro, karty graficzne: Radeon HD 7970 i GeForce GTX 680, pamięć: Corsair Vengeance 2 x 8 GB, 1833 MHz, dyski: Corsair Neutron GTX 120 GB i Seagate Momentus XT 500 GB, obudowa: Cooler Master HAF X, zasilacz: Chieftec BPS-850C, cooler: Zalman CNPS12X

Rezultaty testów (dla porównania wyników w grach uzyskane przy wykorzystaniu najlepszej ITX-owej karty z chipem Nvidii, GTX-em 970 od Asusa) mówią same za siebie. Fury Nano jest zawsze szybszy, osiągając wydajność porównywalną z GTX-em 980. Jeśli więc najważniejsze jest połączenie niewielkich wymiarów z jak najwyższą wydajnością, nowa karta AMD jest bezkonkurencyjna. Tyle że za cenę jednej można mieć dwa GTX-y 970 albo jednego GTX-a 980 Ti. Nie jest to więc w żadnym wypadku karta dla każdego – ale jeśli nie ogranicza Cię budżet, lecz wolne miejsce, to niczego lepszego obecnie nie znajdziesz. ■ AI



Najszybsza karta graficzna do małych komputerów.



(*) W tej roli wystąpił gotowy zestaw z Komputronika, którego wymiary – choć mniejsze niż zwykłych desktopów – na tle konsol, nawet XBO, szalu nie robią. Tyle że prawie połowę miejsca w środku zajmuje zasilacz, a do tego mówimy o konfiguracji, która pozwala na O/C.

PODSUMOWANIE

➤ najszybsza karta, która mieści się w obudowach mini-ITX • zgodność ze wszystkim technologiami AMD • wysoka kultura pracy

■ cena taka sama jak szybszego Fury X lub GTX-a 980Ti

OCENA
6

Czy:

- masz problemy z wyraźnym widzeniem?
- obawiasz się o swój wzrok?

Pomoże Ci regularne stosowanie

Doppelherz® aktiv Na oczy Forte

Preparat szczególnie zalecany jest dla osób, które:

- pracują przy komputerze
- przebywają w suchych pomieszczeniach
- noszą soczewki kontaktowe
- jeżdżą w nocy samochodem

oraz dla osób w starszym wieku.

Pytaj o preparat w aptekach (również internetowych)

12 mg luteiny + 300 mg owocu borówki czarnej + zeaksantyna + witaminy A, C, E



Zobaczysz wyraźniej

...da nocą czytanie jazda samochodem praca pr...
...pow. 40 lat jazda nocą czytanie jazda sa...
...ki wiek pow. 40 lat www.doppelherz.pl

Onyx inkBOOK

Cena: 530 zł | Dostarczył: Arta Tech | www.artatech.pl

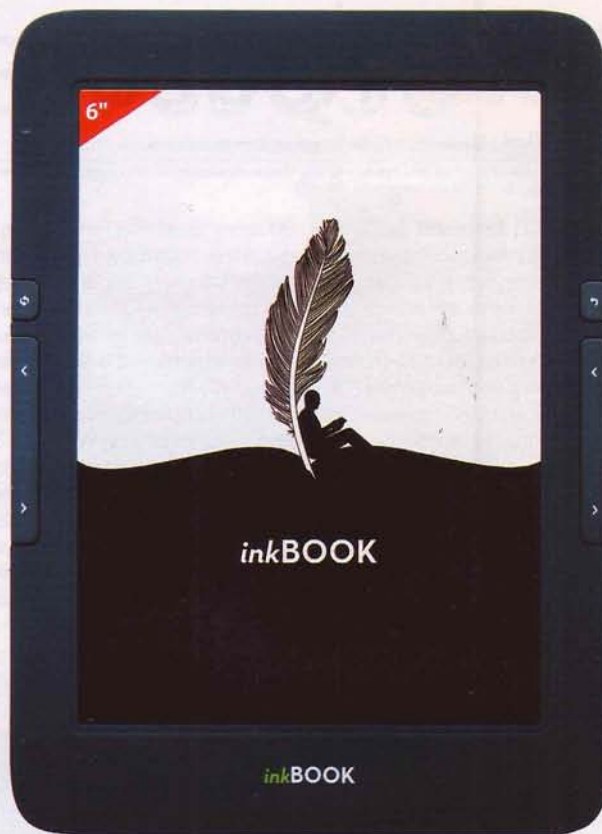
PARAMETRY • Ekran: e-papier Carta, 6", 1024 x 768, multitouch • Pamięć: 8 GB, 5 GB dostępne dla użytkownika + microSDHC (do 32 GB) • Komunikacja: Wi-Fi 802.11b/g/n, micro-USB • Bateria: 2000 mAh, 7.4 Wh • Obsługiwane formaty: ePub, Mobi, PDF, ADEPT, FB2, txt, HTML, rtf, CHM • Inne: fizyczne przyciski sterujące • Wymiary: 159 x 117 x 7 mm • Waga: 200 g

Pierwsze wrażenie – kurczę, dlaczego zrobili taki mały ekran?! Ale, jak się okazuje, wyświetlacz ma uczciwe 6", podobnie jak praktycznie wszystkie inne e-czytniki. Po prostu inkBook robi wrażenie pewnej filigranowości, co w sumie jest atutem, szczególnie dla kobiet, jak mniemam. Żeby jednak nie przechwalić wyglądu – **tylna obudowa to prawdziwy łowca odcisków palców**, które do tego są na niej w ostateczny wręcz sposób widoczne... i niemalże nieusuwalne. Estetom sugeruję, by od razu zainwestowali w futerał. Dotykowy e-papierowy ekran w technologii Carta (lepszy niż dotąd stosowane w Onyksach Pearle) o rozdzielczości 1024 x 768 (212 ppi), z regulowanym podświetleniem **zapewnia komfortową jakość lektury. Uznanie budzi też spory wybór fontów**, z możliwością dogrania własnych krojów czcionek (i regulacją ich wielkości, rzecz jasna). Pamięć 8 GB (z czego dostępne 5 GB) to naprawdę dużo. Sam po czterech latach używania e-czytnika połączonego z intensywnym zakupem e-booków dobijam do... 1 GB. Zapalonych kolekcjonerów książek uspokajam – można do urządzenia

podłączyć kartę microSD o pojemności do 32 GB. Po wgraniu najnowszej aktualizacji softu (ważne!) nie mam praktycznie żadnych zastrzeżeń dotyczących obsługi inkBooka.

Responsywność ekranu też nie budzi większych uwag. W nielicznych przypadkach da się zaobserwować wyraźny ghosting (czyli jakby „wypalony” wekranie ślad po tekście z poprzedniej strony). Na szczęście na obudowie jest specjalny przycisk „odśwież”, który niweluje ten problem. No właśnie – przycisk. **Pomimo że ekran jest dotykowy, na obudowie są też fizyczne przyciski sterujące**, czego zawsze bardzo brakowało mi w droższych Kindle'ach. Są one rozmieszczone jak w Classicu, ale szkoda, że nie można w ustawieniach zmienić ich obłożenia – przy moim typowym chwycie musiałem wyginać kciuk, by przejść do następnej strony, więc w efekcie i tak przewracałem je, pacając w ekran.

Ten czytnik to tak naprawdę tablet (ze e-papierowym ekranem) działający pod kontrolą Androida 4.2.2. Oznacza



to tyle, że można na nim instalować dodatkowe aplikacje – np. inne czytniki książek. Ale coś za coś – **bateria choć sporo większa niż u konkurencji, wyładowuje się dużo szybciej**. Wystarcza na jakieś 15 godzin lektury (lub 700 stron), bez Wi-Fi, rzecz jasna. I jak to Android – lubi się czasem zawiesić... Urządzenie bez problemu rozpoznaje najpopularniejsze standardy e-booków, czyta też PDF-y (jest reflow!), HTML, TXT i RTF. W standardowym wyposażeniu otrzymujemy czytnik z kablem micro-USB i kartę gwarancyjną. (Polską instrukcję należy samodzielnie ściągnąć z internetu). Na początku testów inkBooka byłam

w lekkiej euforii, ale z każdą kolejną godziną mój entuzjazm powoli opadał. To mógł być naprawdę świetny czytnik, ale krótki czas działania i parę niedoróbek sprawiają, że jest „tylko” dobry. ■ Smuggler

PODSUMOWANIE

■ **bardzo dobry dotykowy ekran z podświetleniem • fizyczne przyciski • da się instalować i uruchamiać niektóre aplikacje androidowe • możliwość zakupu czytnika za 1 zł • duży wybór fontów**

■ **bateria nie starcza na długo • okrutnie palcząca się obudowa • Android w e-czytniku? • pewne problemy z ergonomią**



SEZAMIE, OTWÓRZ SIĘ!

Konieczna jest tu wspomnieć o opcji zakupu tego czytnika za kwotę 1 zł. Jak to możliwe? Przez dwa lata płaci się potem miesięczny abonament (rzędu 50 zł), za który jednak ma się dostęp do bazy 12 000 książek po polsku. Korzysta się z praktycznie wszystkiego, co oferuje e-księgarnia Legimi, włącznie z nowościami. Czy to się opłaca? Tak,

jeśli dużo czyta. Bo 24 x 50 = 1200 zł. Po odjęciu od tego ceny czytnika, dla okągłości 500 zł, wychodzi, że płacicie miesięcznie ok. 30 zł (700/24), czyli mniej więcej cenę jednego nowego e-booka. Jeśli zatem w tym czasie przeczytacie co najmniej dwa – już jesteście na plusie. Do tego jeszcze futerał (na oko warty 30-40 zł) gratis.

Kindle Voyage Wi-Fi

Cena: 960 zł | Dostarczył: CD-Action | www.amazon.com

PARAMETRY • Ekran: e-papier Carta HD, 6", 1440 x 1080, 300 ppi, dotykowy • Pamięć: 4 GB, 3 GB dostępne dla użytkownika • Komunikacja: Wi-Fi 802.11b/g/n, micro-USB • Bateria: 1320 mAh, 5 Wh • Obsługiwane formaty: Mobi, AZW3, AZW, PDF, PRC, HTML, TXT, DOC, DOCX • Inne: system Page Press • Wymiary: 162 x 115 x 7.6 mm • Waga: 180 g

Od premiery tego e-czytnika wprawdzie minął już rok – ale to nadal „flagowiec” w ofercie Amazona. Co oferuje? Przede wszystkim **rewelacyjny 6-calowy dotykowy ekran e-papierowy Carta HD** (a nie Pearl, jak uparcie podają w wielu sklepach!) o rozdzielczości 1440 x 1080 (300 ppi!), 4 GB pamięci, z czego dostępne 3 GB (o ponad 50% więcej, niż ma większość „Kundli”), oraz system inteligentnego podświetlenia, który automatycznie dostosowuje jasność ekranu do otoczenia. A jeśli nie podobają się nam jego decyzje, możemy go nauczyć, jakie natężenie światła w danych warunkach nam pasuje, i odtąd będzie takiego ustawienia

w określonej sytuacji używał. Jest też tryb nocny, który stopniowo zmniejsza siłę światła, w miarę jak nasze oczy adaptują się do ciemności. Oba systemy da się, oczywiście, wyłączyć i manualnie ustawiać stopień podświetlenia ekranu (bo w praktyce spisują się tak sobie).

Voyage nie ma fizycznych przycisków sterujących, ale – poza dotykaniem ekranu – można dokonywać zmiany stron, wykorzystując Page Press, czyli naciskając w określonych miejscach obudowę Voyage'a. (Nie działa w trybie landscape). Są dostępne 3 wartości siły nacisku i responsywności czytnika. Bateria trzyma nieco krócej niż w poprzed-

nich modelach Kindle'a, ale i tak bez problemu wystarcza na ponad 30 godzin ciągłej lektury.

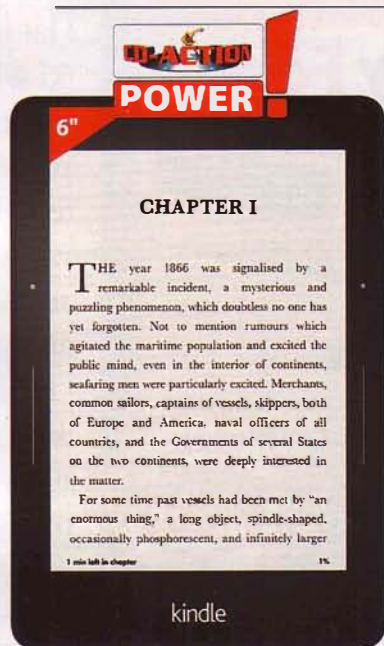
Czytnik jest świetny, ale Amazon liczy sobie za niego słono. Czy zatem warto go kupić? Jeśli masz już Paperwhite'a 3 – raczej nie, bo ma on identyczny ekran i pamięć, lecz bez Page Pressa i inteligentnego podświetlenia. Jeśli masz inne modele Kindle'a albo szukasz high-endowego czytnika z najlepszym ekranem na rynku – można torować.

PS: Voyage z darmowym 3G jest o 100-150 zł droższy. ■ Smuggler

PODSUMOWANIE

■ **znakomity ekran • inteligentny system podświetlenia • system Page Press**

■ **wyłącznik z tyłu obudowy • palczący się tylny panel • za drogi**



Apple iPad mini 4 16 GB

Cena: 1700 zł | Dostarczył: CD-Action | www.apple.com

PARAMETRY - System: iOS 9.0 - Procesor: Apple A8, 2 x 1,5 GHz - Grafika: PowerVRGX6450 - Ekran: IPS, 7,9 cali, 2048 x 1536 - Pamięć: 2 GB RAM, 16 GB flash - Komunikacja: Bluetooth 4.2, Wi-Fi b/g/n/ac, złącze Lightning - Bateria: 5124 mAh, 19,32 Wh - Inne: głośniki stereo, czujnik jasności, akcelerometr, żyroskop, złącze słuchawkowe, kamery 8 i 1,2 Mpix, czytnik linii papilarnych, w zestawie ładowarka sieciowa - Wymiary: 203 x 135 x 6,1 mm - Waga: 299 g

Mały iPad w końcu doczekał się dużych zmian. Weszliśmy roku Trójce dodano tylko czytnik linii papilarnych, reszta była identyczna jak w Dwójce. Czwórka to jednak nowa konstrukcja, bazująca na iPadzie Air 2. Różnice widać i czuć już na pierwszy rzut oka, ma bowiem cieńszą obudowę (o 1,4 mm) i jest o 30 gramów lżejsza – wbrew pozorom to sporo, zwłaszcza że mówimy o sprzęcie z aluminium.

Świetne wrażenie wywołuje ekran. Dzięki laminowanej konstrukcji wydaje się, jakby piksele były tuż pod palcem (i faktycznie są), do tego dochodzą bardzo dobre kąty widzenia i odwzorowanie kolorów. Ale to nie koniec. We wnętrzu siedzi nowy procesor Apple A8 (z iPhone'a 6 – w porównaniu A8X z Aira 2 ma o jeden rdzeń mniej i wolniejszą kartę graficzną) uzupełniony 2 GB RAM-u. Efektem są **świetne wyniki w testach wydajności** – duże iPady są wprawdzie jeszcze szybsze, ale w normalnym użytkowaniu nie da się tego wyczuć, bo nawet stara Dwójka działa płynniej niż większość Androidów. Do tego, dzięki 2 GB RAM-u, mini 4 pozwala w pełni korzystać z multitaskingu wprowadzonego w najnowszej wersji iOS-a, da się więc na przykład na jednej połowie ekranu mieć uruchomioną przeglądarkę, a na drugiej Worda czy Notatki – i działa to równie dobrze co pojedyncza aplikacja na poprzednich generacjach.

Cieńsza obudowa sprawiła jednak, że w środku jest mniej miejsca na baterię (która i tak wypełnia niemal całe wnętrze). Tyle że dzięki świetnemu zarządzaniu energią iPad mini 4 wciąż zapewnia rewelacyjne czasy pracy. **Trzyście i pół godziny odtwarzania filmów** to jeszcze nie wszystko. W trybie czytnika, a więc z wyłączonym Wi-Fi, z ekranem na najniższej jasności oraz przy minimalnym zapotrzebowaniu na moc obliczeniową, Czwórka działa ponad 24 godziny, więcej niż nie jeden czytnik z e-papierem! Ostatnia sprawa to cena. Mini to najtańsze tablety Apple'a, a Czwórka sprzedawana jest za tyle samo co jeszcze niedawno pod każdym względem gorsza Trójka. I choć 1700 zł to sporo, biorąc pod uwagę jakość wykonania, wydaj-



ność, czas pracy na baterii oraz świetny ekosystem z ogromną liczbą programów opracowanych specjalnie z myślą o tabletach – warto.

Schody zaczynają się, jeśli 16 GB flasha to za mało lub potrzebujesz wbudowanego LTE. Czytnika kart pamięci brak, do 64 GB trzeba dopłacić 400 zł, do modemu (i GPS-a, którego brak w wersji Wi-Fi) – 500 zł. **A 2600 zł za tablet w optymalnej (przynajmniej dla mnie) konfiguracji to już bardzo dużo.** Fakt, że jest to sprzęt na długi czas, bo biorąc pod uwagę 2 GB pamięci RAM (od 2012 roku aż do teraz standardem był 1 GB), Czwórka powinna być wspierana przynajmniej przez cztery lata, więc mimo wszystko nie wychodzi tak źle. ■ AI

TESTY	
Czas pracy na baterii	
6 h	13:30 h
■ gry 3D ■ odtwarzanie filmów MP4 (720p, H.264)	
Wydajność	
3DMark	18 740(*)
SunSpider	330 ms(**)
(*) Im więcej, tym lepiej. (**) Im mniej, tym lepiej.	

PODSUMOWANIE

■ **jakość wykonania** • ekran
• **czas pracy** • wydajność
• iOS 9.0

■ **brak złącza microSD**
• **ceny wersji z większą ilością flasha i modemem LTE**

OCENA
8+

ASUS
IN SEARCH OF INCREDIBLE



Nr 1

Wśród monitorów dla graczy

Uwolnij się
od rozmytego obrazu
144Hz
częstotliwość
odświeżania

Uzyskaj
dodatkowe atuty
w grze
GamePlus

Zaprogramuj
optymalny
obraz w grze
GameVisual

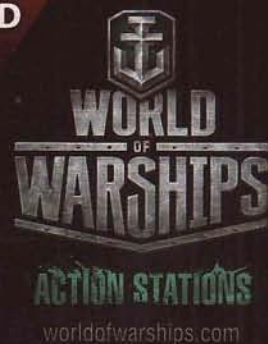
Błyskawiczna
reakcja
1ms
czas reakcji

Idealnie
wyceluj
4K/UHD
2K/WQHD

**KUP MONITOR ASUS
I ODBIERZ EKSKLUZYWNY KOD
NA STATEK W GRZE
WORLD OF WARSHIPS**



**DOWIEDZ SIĘ
WIĘCEJ**



worldofwarships.com



Dodatkowe MHz gratis!

■ Sprawdza, co zmieniło się w kwestii podkręcania: **Krigore**

Złote czasy podkręcania sprzętu komputerowego minęły. To już nie jest magia, kolesie z ciekłym azotem przestali być bogami, a dorzucanie gratisowych MHz ucywilizowało się, spowszedniało albo... praktycznie nie jest możliwe. Nie znaczy to jednak, że nie ma sensu kombinować.

Utarło się, że podkręcamy CPU. To jednak jedynie część prawdy. Dodawanie dodatkowych megaherców możliwe jest nie tylko w przypadku procesorów, ale i wielu innych podzespołów. Czasem jest to trudne, czasem łatwe, w każdym przypadku powoduje jednak wzrost wydajności i wykorzystanie potencjału drzemiącego w sprzęcie. Potraktujcie ten artykuł raczej jako przegląd obecnej sytuacji, garść pomysłów na to, gdzie można ugrać coś więcej, i inspirację do własnych poszukiwań i zabawy suwakami.

Procesory

Intelowi podkręcanie na rękę nie jest. Gigant wypuszcza swoje układy w bardzo szerokiej rozpiętości cenowej i pozostawienie możliwości grzebania w częstotliwościach odbiłoby się na sprzedaży. Więc pozbył się problemu już dawno temu – **by sensownie pobawić się w podkręcanie „niebieskich” procesorów, musicie wyłożyć dodatkową gotówkę na model, którego nazwa kończy się na literę „K”**. Nie ma ich dużo: to bardziej takie ochłapy rzucane entuzjastom przy

okazji każdej kolejnej serii CPU niż poważna oferta. W przypadku Core i5-6600 jego odblokowana wersja jest w zależności od sklepu droższa o 100-200 zł. To jednak nie koniec kosztów – by uzyskać jak najlepsze efekty podkręcania, trzeba powylać więcej systemów odpowiadających za oszczędzanie energii, a to będzie już widać na rachunku, nawet jeśli przez większość czasu będziecie na podkręconym komputerze przede wszystkim siedzieć na Fejsie. A i to nie koniec, bo podkręcający, **by rzeczywiście osiągnąć zauważalnie większą wydajność, musi zaopatrzyć się w chłodzenie lepsze od standardowego** – a to już koszty od 100 zł za coś stosunkowo zwyczajnego do kilku stówek lub nawet tysiąca za o wiele bardziej wydajne chłodzenie cieczą.

Samo podkręcanie jest banalne: wystarczy wejść do UEFI/BIOS-u, odnaleźć w sekcji konfigurowania CPU pozycję odpowiadającą za wartość mnożnika (multiplier) i zwiększać jej wartość. Tyle teorii – w praktyce należałoby się jeszcze pobawić zasilaniem, co jest już tematem znacznie wykraczającym

poza objętość tego tekstu. Cała procedura dodatkowo różni się w zależności od posiadanej płyty głównej – informacje na ten temat znajdziecie bez najmniejszego problemu w sieci. Przy odrobinie szczęścia (procesory różnią się od siebie potencjałem podkręcania) można, startując z poziomu 3,9 GHz przy obciążeniu tylko jednego rdzenia (a 3,4 GHz, jeśli wykorzystywane są wszystkie), dojść na chłodzeniu powietrzem do stabilnego 4,3 GHz dla każ-

bardziej zależy im na dopieszczaniu klienta dodatkowymi bajerami – a odblokowany mnożnik jest tutaj jedną z najbardziej eksponowanych przez producenta zalet ich procesorów. Z tego też względu takich modeli jest po prostu więcej, a w przypadku serii A10 jest to regułą i **wszystkie jednostki obliczeniowe oznaczone jako Black Edition i zapakowane w czarne pudła mają odblokowany mnożnik**. Podobnie jak w przypadku Inteli – trzeba się zaopatrzyć w jakieś lepsze od standardowego chłodzenie, co jest łatwiejsze i tańsze, bo platformy AMD od lat nie zmieniały mocowania, więc nawet bardzo stare modele radiatorów wciąż znajdują zastosowanie – sam dla przykładu wygrzebałem ostatnio z sza-

Jeśli chcesz coś podkręcić, to najlepiej kartę graficzną.

dego. A co jeśli nie macie odblokowanego procesora? No cóż, w takim wypadku podkręcanie Inteli polecamy sobie odpuścić. Można się co prawda bawić np. wartością zegara bazowego BCLK, ale tutaj przyrost wydajności jest śladowy i nie jest to gra warta świeczki.

Trochę inaczej wygląda to w przypadku AMD. Czerwoni nie są liderem, więc

fy pięcioletnie chłodzenie i po odkurzeniu śmigało, aż miło.

Zmiana mnożnika wygląda bardzo podobnie: trzeba odnaleźć odpowiednią pozycję w UEFI, najczęściej w zaawansowanej sekcji kontroli CPU, i zmienić jej wartość. Oczywiście również tutaj pojawia się kwestia zmiany profili, regulacji zasilania, a dodatkowo

– wyłączenia APM, czyli zabezpieczeń związanych z temperaturami i oszczędzaniem energii. Niestety, procesory z serii FX nie lubią ciepła. Tu od razu pojawia się kwestia bezpieczeństwa: skoro producent zaznacza, że ich układy nie mogą się zbyt mocno grzać, to może podkręcanie nie jest dobrym pomysłem? Na to pytanie właściciele AMD muszą sobie odpowiedzieć sami – w końcu to wasze pieniądze. Szczegóły znajdziecie w poradnikach dedykowanych konkretnym modelom płyt i procesorów. Przy tej okazji warto też dodać, że **większe pole do popisu w kwestii podkręcania mają właściciele APU.** Ci mogą pokusić się również o zwiększenie częstotliwości zintegrowanego układu graficznego, a także pamięci RAM, co na wzrost wydajności przełoży się bardziej namacalnie niż zabawy z samym CPU. To jednak nie cudowna właściwość układów AMD, ale wynik ogólnej zasady: dzisiaj podkręcanie kart graficznych daje po prostu o wiele wyraźniejsze rezultaty niż CPU.

Karty graficzne...

Znacznie lepsze efekty uzyskać można w przypadku kart Nvidii, dlatego to od nich zaczniemy. Pierwszy krok to ściągnięcie programu EVGA Precision X – albo ze strony producenta, albo ze Steamu (działa także z kartami innych firm). Kolejny – to już zabawa suwakami, którymi można zmienić maksymalny limit temperatury czy zapotrzebowania na energię (co powinno skutkować automatycznym podkręceniem zegarów GPU) albo ręcznie zwiększyć taktowanie GPU i/lub pamięci. Dla zaawansowanych dostępne jest też podnoszenie napięcia (choć do hardkorowego O/C lepszy jest MSI Afterburner – on także działa z kartami innych producentów). A jeśli zamiast na osiągnięciach zależy ci na kulturze pracy, EVGA Precision pozwala również zmienić tryb pracy wentylatorów czy podkręcić

odświeżanie monitora, a gotowy profil można zapisać. W przypadku kart AMD sytuacja jest o tyle trudniejsza, że podkręcają się one znacznie gorzej. Ale jeśli chcesz swych sił spróbować, w sterowniku jest dostępny AMD Overdrive, a jeśli nie wystarczy, pozostaje MSI Afterburner, który z Radeonami działa równie dobrze co z GeForce'ami.

...i monitory!

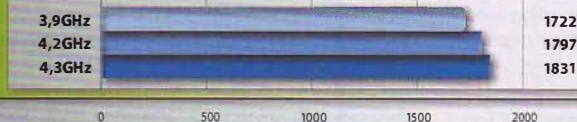
Jak dziwnie by to nie brzmiało, **monitory też można podkręcić.** Dzięki temu często zamiast 60 Hz dostanie się 75 Hz, a to już przy ostrym FPS-owaniu przekłada się na zauważalny wzrost liczby fragów. Ale ten sam mechanizm można również wykorzystać, by „zhakować” HDMI lub DisplayPort. W monitorach ultrapanoramicznych często 60 Hz da się uzyskać tylko przez DP w wersji 1.2. Inaczej będzie 30 lub 50 Hz. Ale wystarczy stworzyć własny tryb wyświetlania o rozdzielczości równej natywnej, za to z większą częstotliwością odświeżania, by te limity obejść. W przypadku kart Nvidii można użyć sterownika (zakładka Zmiana rozdzielczości/Dostosuj), dla kart AMD – Radeon Custom Resolution Manager, który da się pobrać ze strony twórcy programu: ataknajpera.5v.pl.

Mimo że wyścig na MHz i GHz budzi dziś mniejsze emocje niż kiedyś – dalej można dzięki temu zupełnie za darmo zyskać dodatkową wydajność. Patrząc przekrojowo – najbardziej opłacalne jest dziś podkręcanie grafiki. Jest również najłatwiejsze, bo całość odbywa się za pomocą powszechnie dostępnego, uniwersalnego oprogramowania i z poziomu systemu Windows. Tym pobawić się może każdy, **pamiętajcie jednak, że wyższe zegary to więcej ciepła.** Niezależnie więc, co będziecie podkręcać, dbajcie o dobrą wentylację obudowy. [CDA]

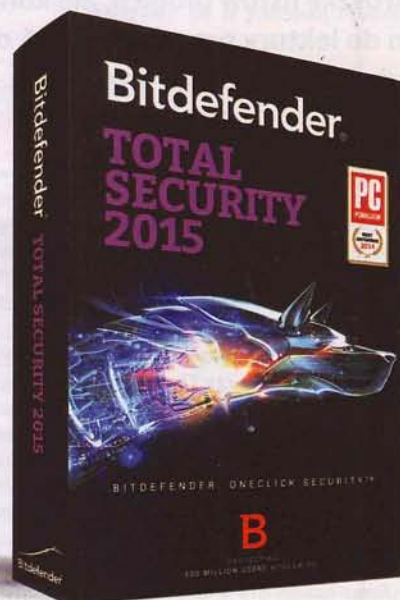
TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU

Pierwszy słupek przedstawia wydajność procesora ze standardowym taktowaniem, na kolejnych dwóch CPU został podkręcony.

APU AMD 10-7870K, Fire Strike



Ciesz się najlepszą i najbardziej rozbudowaną ochroną od Bitdefender



Teraz **rok** ochrony antywirusową dla **trzech komputerów**

~~193,85 zł~~

teraz tylko **99,00 zł**

SPRAWDŹ:

www.bitdefender.pl/TS



“Nadzwyczaj prosta w użyciu nieskazitelna ochrona”

Styczeń 2015 | prezes Andreas Clementi

Napisz do nas: sklep@marken.com.pl
lub zadzwoń +48 58 667 49 49

Promocja obejmuje nowe licencje Bitdefender Total Security na 3 stanowiska/1 rok. Promocja trwa od 6 października do 30 listopada i nie łączy się z innymi promocjami i kodami rabatowymi.

ACTION REDACTION

PISZCIE MAILE: CDACTION@CDACTION.PL LUB LISTY: CD-ACTION, SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

Hej, dziś troszkę listów długich, ale kontrowersyjnych – a wśród nich ukryliśmy rozmaite perełki. Zachęcam do lektury oraz do PISANIA do AR, bo bez waszych listów/e-maili będą tu trzy puste strony, a tego chyba nie chcemy, prawda?

INDYKI – DZIĘKUJĘ, POSTOJĘ!

✉ Powiem wprost – nie podobają mi się gry indie. Nie chodzi jednak mi o ich główny zamysł i cel. On jest dobry. Niestety dobre nie jest to, w co go zmieniono: w sposób, by wyciągnąć z gracza pieniądze za amatorszczyznę. Pamiętam czasy, gdy na YouTube oglądałem takie produkcje jak *Super Meat Boy* czy *The Binding of Isaac*. Oczarowywały nawet widza swoją ładnie nakreśloną grafiką oraz satysfakcjonującą rozgrywką. A jakie zdziwienie mnie dopadło, gdy dowiedziałem się, że za tym stoi kilka osób, a najważniejsza to Edmund McMillen. Wtedy o grach niezależnych zrobiło się głośno. I tak zaczęto powoli zabić branżę elektronicznej rozrywki. Teraz każdy, kto miał pomysł na grę, pisał o tym na Kickstarterze. Ludzie wspierali ten projekt, niektórzy wysyłali pieniądze. Jednak projektant gry oprócz pomysłu powinien mieć też umiejętności. Tych jednak najczęściej brakuje.

Wychowałem się na komputerze, który najlepiej sprawdza się jako odtwarzacz filmów na YouTube, a ja byłem zapalonym graczem. Więc grałem w gry online, bo tylko w nie mogłem. I wiecie co? Wszedłem tydzień temu na stronę z takimi grami i odpałiłem pierwszą z brzegu produkcję. Była ona bardziej wciągająca, dopracowana i ładniejsza aniżeli dowolny dzisiejszy indyk.

Dowolny? Naprawdę? (Pominę fakt, że gry online też są często robione za budżety znacznie większe, niż mają indyki).

MJ: Nie przeszkadzaj Polakowi, gdy marudzi, niech to z siebie wyrzuci, bo umrze.

9kier: „Dowolny dzisiejszy indyk”. Dowolny? Zakładam, że ograłeś je wszystkie? Co masz do grafiki *The Banner Saga* albo *Podróż*? Gdzie widzisz niedopracowanie w *Hotline Miami*? Czy naprawdę chcesz mi powiedzieć, że w ostatniej dekadzie trafiłeś na bardziej wciągającą przygodówkę niż *The Dream Machine*? Może na piw ograł, a potem się wypowiadał. :)

*I proszę nie usprawiedliwiać twórców gier niezależnych ze Steama. „No wiesz, ich jest kilku, to nie wielki koncern. To i tak dobrze zrobił sam brzydka, krótką, nudną grę w RPG Makerze z zapętloną jedną zbieraniną nut, nazwaną ciężką dźwiękową. Pomyśl, co by mógł zrobić, gdyby miał więcej ludzi i funduszy”. Do mnie ten argument nigdy nie dotrze, gdyż jest on błędny. Wszyscy zachwalają *To The Moon*. Jako grę wzruszającą i wspaniałą. Ta historia (a właściwie jeden wątek rozłożony na 4 godziny gry) ma zakryć niedostatki technologiczne.*

Ależ nie zamierzam zachęcać czy usprawiedliwiać. Indyki są, jakie są. Można je kupować albo nie, jeśli ci nie pasują.

wą grafikę lub ośmiobitowy dźwięk? Nie, nie miały. Tak więc nie rozumiem recenzji 9kier zachwycającej się nudnymi filmikami, które składają się na grę pt. Her Story ani clikliwych historyjek Berlina o tym, jak to wspaniale się poczuł po tym, jak odkrył, że gra tak naprawdę była wierszem.

Sam nie jestem jakimś wielkim fanem indie, bo nie po to czekałem 30 lat z kawałkiem, aż gry zaczęły wyglądać fotorealistycznie, by teraz podniecać się wielkimi pikselami i chiptunkami w tle. Mogę jednak zrozumieć wybór takiej formy wyrazu (wybór – czyli, „bo tak właśnie chcę”, a nie „bo lepiej nie potrafię”) i doceniam, że nieraz (acz z różnym powodzeniem) ich twórcy zaglądają tam, gdzie developerom gier AAA albo się nie opłaca, albo nie starcza odwagi.

9kier: Żaden duży wydawca by nie wyłożył kasy na większość tego typu gier. Ale nie dlatego, że są gorsze, tylko dlatego, że znaczna część graczy chce mnóstwa akcji i fotorealistycznej grafiki. Przeciwny wydawca nie przyklepie ambitnego, innowacyjnego projektu, bo to ryzyko słabej sprzedaży – woli zainwestować w więcej polygonów i dużo walki, bo widzi, jak świetnie sprzedają się *Batmany* czy *Asasyny*. Ty nie rozumiesz, dlaczego ja się zachwyam nudnymi filmikami, a ja nie rozumiem, dlaczego chcesz grać w kółko w tę samą grę. :)

Gra ma wciągać, być dopracowana i nie zanudzać gracza, bo wtedy wiem, że deweloper nie chce moich pieniędzy za bubel.

Gra ma nie zanudzać gracza, a wtedy wiele jestem jej w stanie wybaczyć. A jak gra mnie wzruszy/wciągnie, to jestem jej w stanie wybaczyć praktycznie wszystko.

9kier: Zdasz sobie sprawę, że dziesiątki gier niezależnych wpasowują się w te kategorie?

Nie, bo mają „niedopracowaną grafikę” i tym samym „nudzą”. Ale oczywiście „grafika nie jest ważna”. :)

*Właśnie dlatego nigdy nie postawię nawet wszystkich gier indie razem wziętych obok *Wiedźmina* czy *Fallouta*.*

Ale jaki to ma sens? To jakby powiedzieć: „nigdy nie postawię laurki od mojego 7-letniego dziecka obok obrazu Moneta czy Rembrandta”. Chyba nie o to w tym chodzi.

To po prostu inna liga gier, inna liga kodowania, inna liga emocji.

No właśnie. Skoro to rozumiesz, to czemu tego nie rozumiesz?

KOMIKSY CZYTELNIKÓW CDA



➤ Autor: Czarne Szkiełko

MJ: Kiepskie gry zawsze istniały, przed erą indyków również. Nie ma sensu puć sobie krwi na takie podejście. Po prostu wybieraj to, co ci się podoba, bez względu na to, czy to indyk, czy karp (wesołych świąt!).

9kier: Jeśli grafika w grach jest dla ciebie ważniejsza niż gameplay czy fabuła, masz do tego prawo. Osobiście jednak wolę pełną emocji, 4-godzinną historię przedstawioną w *RPG Makerze* niż tytuł AAA, w którym po zrobieniu kilkunastu questów zapominam, do czego miał dążyć główny wątek. Ale na pewno było to coś z zabiciem głównego złego i jego przydupasów oraz uratowaniem świata!

*Czy *Syberia* albo *The Longest Journey* miały teksto-*

POCHWAL SIĘ!

Czym? A czym chcesz, byleby było to fajne i nietypowe. (Wypasione komórki i inne dowody posiadania dużej ilości kasy czy bogatych rodziców nie są fajne; fotki domowych zwierzątek też w sumie nie za bardzo nas jarają). Zrób temu zdjęcie, krótko opisz, dlaczego jesteś z tego czegoś dumny, i ślij do nas – albo na cdaction@cdaction.pl z nagłówkiem „Chwałę się”, albo listem na adres redakcji. Najdziwniejsze, najfajniejsze, najsympatyczniejsze fotki opublikujemy, a ich autorzy otrzymają upominki. Konkurs trwa nieustająco, stale i wciąż!



Zazwyczaj ludzie chwalą się tym, co sami zrobili, a smok, którego widać na zdjęciu, nie jest moim dziełem. Zrobiła go dla mnie moja dziewczyna na urodziny, bo wciąż jej marudziłem, że chciałbym smoka na ścianie. :) Niestety będę musiał go zniszczyć z uwagi na remont w domu. :(

Dariusz Zdunowski

9kier: Inna liga emocji? Chcesz mi powiedzieć, że potrzebujesz lepszej grafiki, żeby odczuwać ich więcej? Bo jeśli tak, to szczerze ci współczuję.

Tak więc drodzy, silni i niezależni twórcy gier, krótka piłka: albo róbcie dopracowane, ładne, pięknie brzmiące produkcje, albo nie pokazujcie swoich wypocin na światło dzienne. Bo ośmieszacie wtedy nie tylko siebie, ale też gracza, który wyłożył na nie swoje pieniądze.

Tak więc mój drogi silny i pryncypialny czytelniku – nie mów innym, co mają/mogą robić. Pozwól im robić to, co chcą, a czy swoje dzieła sprzedadzą, czy nie – to już ich problem, nie twój. I niech nie interesuje cię, na co JA wydam swoje pieniądze. Jeśli uznasz, że remake Ponga jest warty 300 zł, to jedynym, kto się ośmieszy krzykiem „nie ośmieszajcie się!”, będziesz ty, zabraniając autorom jego stworzenia czy naśmiewając się ze mnie, że to kupiłem. Nie rozumiem, dlaczego młodzi ludzie tak chętnie narzucają innym swoje przekonania o tym, co dobre i nie, uważając, że wszyscy inni winni się tego trzymać. Skąd w was takie autorytarne ciągoty, o młodożyciu? A ja mówię: „żyj i daj rzyć żyć innym”.

MJ: Posiadanie swojego zdania to jedno, ale narzucanie go innym to już zupełnie inna para bamboszków.

PS List nie jest napisany przez frustrata lub fanatyka. Napisany on jest przez gracza, który martwi się o kierunek, w jaki podążają te gry.

Gregu192

Graczu, ty się nie martw. Ty graj. Bo czy się będziesz martwić, czy nie, gry i tak będą szły swoją drogą. I na pewno nie jeden raz zblądzą w tym czasie, bo taka jest kolej rzeczy. Liczy się jednak to, żeby szły, a nie stały w miejscu. Bo jeśli idziesz, to w końcu gdzieś dojdiesz, nawet jeśli bardzo okrężną trasą.



LIST OD MAMY

Nosiłam się z tym zamiarem dość długo. Właściwie od momentu, w którym dotarło do mnie, iż dziecięco szczerzy uśmiech mojego nastolatka pojawia się (między innymi) w następujących momentach: 1. Sobota, niedziela, wakacje, ferie, choroba (nie ciężka); 2. Poszła gra na kompie, która mogła nie pójść; 3. Wyszły nowe karty MTG (jeśli zbiegło się to w czasie z „zapomogą” od członka rodziny, to idealnie); 4. Jest w kiosku nowy CD-Action, a w nim „Action Redaction”; 5. Zakupiono nową część Świata Dysku.

Skupmy się na punkcie 4! Zwracam się z gorącą prośbą i matczynym apelem do Szanownych Pań Redaktorów o wydrukowanie mojego listu zawierającego ten list w kolejnym wydaniu pisma na psychice mojego syna: Bogdanku, tu mamusia. Kocham Cię bardzo, synku. Cieszę się, że jesteś sobą i staram się nadążyć za tym wszystkim. Mam nadzieję, że to jest tak duża niespodzianka dla Ciebie jak fikcyjna promocja na PS4 w pewnym sklepie z kawą (hihihi, ten niecny żart zawsze będzie mnie śmieszył).

Licze na odruch serca z Państwa strony oraz na to, że uda się uwiecznić wielkie oczy mojego syna czytającego ten list w kolejnym wydaniu pisma. I pozdrowienia dla Adasia, żeby nie myślał, że mama tylko o jednym synku pamięta.

Mama Magda :)

Bogdan, masz świetną mamę. Pamiętaj o tym zawsze i wszędzie. Rozumiemy się? Bo inaczej Wania ci to wytłumaczy. A tego byś naprawdę nie chciał. Szacun dla mamy!

9kier: <3

MJ: Na znak solidarności z Mamą Magdą cała redakcja jednocześnie pstryknęła myszkami.



LISTY OD CZYTELNIKÓW

REFLEKSJE

Chciałbym zwrócić na początku uwagę na pierwszy etap drugiego Wiedźmina, Zabójców Królów. Może faktycznie to ja czegoś nie rozumiem, ale nie zauważyłem, żeby ktokolwiek poza mną zwrócił uwagę na nieprzystającą do Geralta postawę na początku gry. Oto bierze on udział w szturmie na fortecę La Valette'ów, uczestnicząc w sporze między Foltestem a wspomnianym rodem. Moim zdaniem Geralt odmawiany przez Sapkowskiego w sadze w życiu nie mieszalby się w podobną rąbaninę na takich warunkach.

To prawda, ale z drugiej strony pamiętać należy, że w książkowej opowieści Coen (dla nieznających Sześcioksięgu – inny wiedźmin) zaciągnął się do armii, a do tego do... konnicy. (Tego Sapkowskiemu wybaczyć nie mogę – wiedźmin walczący konno? To czemu nie do obsługi tarana?!). Sam Geralt czas jakiś był zaś pasowanym rycerzem na dworze królowej Meve. Poza tym gra to jednak nieco odmienny niż w książce świat i nieco inny Geralt, a prawem scenarzysty jest narzucanie nam swej wizji tak bohaterów, jak i świata.

Walczenie w szeregach temerskiej armii czyni z niego zwyczajnego najemnika, co więcej – frajera, bo nie przypominam sobie, żeby otrzymywał należne za wiedźmiński miecz wynagrodzenie.

Znając życie, za darmo tego nie robił, a Foltest nigdy skąpiradłem nie był, szczególnie zaś wobec kogoś, kto odczarował mu córkę i uratował życie. Poza tym daj Geraltowi żyć, jak (scenarzysta i gracz) chce, a nie jak ty uważasz, że powinien. Pominę już to, że w głębi duszy Geralt był frajerem, tzn. wedle dzisiejszego ziomalstwa, które nic (dobrego) za darmo nie zrobi. I za to go lubię.

MJ: Stara gwardia, z czasów gdy dane słowo coś jeszcze znaczyło.



W grze jego sprzeciw ogranicza się tylko do pyskowania przed Triss na bezsensowność całego konfliktu. Sama jatka o miasto służy za niezły tutorial i efektowny wstęp do dalszych przygód wiedźmina.

I pewnie o to właśnie szło.

W porządku, do czego jednak zmierzam? Mam wrażenie, że podobne sytuacje w innych produkcjach doskonale ilustrują problem uznawania gier za formę przekazu sztuki. I nie ukrywajmy, stanowią mocny argument „na nie”. Nie bódźmy hipokrytami – w grach przyciąga nas głównie akcja, »

COSPLAY

działanie, chęć samodzielnego wymachiwania mieczem czy zarządzania armią. Jak wyszukana czy wydumana (vide Bioshock Infinite) nie byłaby fabuła gry, musi zawierać sensowny system walki, ciekawych przeciwników i milion różnych gadżetów do uśmiercania rzeczonych oponentów.

Fani przygódówek teraz strzelają seryjne fochy. A w filmach to niby co, tylko dialogi się liczą? Jakoś żaden z filmów Bergmana nie został hollywoodzkim blockbusterem.

9kier: Strzelam focha. Zarządzanie armią – nuda.

Owszem, aspekt „bezmyślny” jest obecny też w kinie czy literaturze, także ambitnej, ale o ile można nakręcić western, w którym padają dwa strzały (choćby świetny film o Jesse’em Jamesie z Bradem Pittem) czy przez czterdzieścioro ciągnąć dyskusję bohaterów w karczmie, tak trudno wyobrazić mi sobie tak długie przestoje w grze.

9kier: Rozumiem, że 71-minutową sekwencję cutscenek z MGS-4 wyparłeś? ;)

Film ewoluuje od lat ponad stu. Zobaczymy (znaczy: wy zobaczycie, ci najmłodsi), jak będą wyglądać gry po takim czasie. A zaczęło się przecież w filmach od pozbawionych fabuły scenek i bzdurnych historyjek.

Chciałbym tak żezwrócić uwagę na napisane kiedyś przez Ciebie słowa (zepiam się, wiem, ale robię to w dobrej wierze). W jednym z komentarzy do Mass Effecta 3 przyznałeś rację graczowi, który napisał o fabule space opery mniej więcej tak: „w filmie klasa B, do gry pasuje wyśmienicie”. Nie masz wrażenia, że w ten sposób sam przyznajesz rację, że pod względem artysty gry stanowią coś pośledniego?

Dlaczego? Fabuła ME to dobry kawał – sztapmowej – roboty. Bardzo bym chciał więcej gier z taką solidną (acz przewidywalną) i zmuszającą do refleksji i trudnych decyzji akcją. Bo przecież tak poza tym fabuła ME składa się z doskonale znanych schematów, a w założeniach jest to niemalże plagiat cyklu „Przestrzeń objawienia” Alastaira Reynoldsa (ostrzegam, trudno się to czyta...). Co jednak nie przeszkodziło mi, bym łyknął ją jak głodny pelikan szprotkę.

(...) Choć miło sobie zagrać, nie ma co się oszukiwać, że pocinając w takiego Bioshocka, dotykamy głębokiej tajemnicy filozofii obiektywistycznej, a obcując z Braidem, stykamy się z dziełem, które zapamiętają pokolenia.

I dobrze. Nie lubię produkcji, które się nadymają, udając, że są Głębokim Przesłaniem Dotykającym Istoty Sensu Życia. Gry to w sumie prosta rozrywka, a jak chcę sobie solidnie pogrzebać w ciemnych zakamarkach ludzkiej duszy, to czytam sobie Dostojewskiego.

9kier: Ale dlaczego? Niektóre gry nie są pod tym względem gorsze niż książki, no, oczywiście nie mówię tu o produkcjach „gram ciagle w to samo” AAA.

Generalizowałem. A módlcie się, żebym tu nie zaczął sierżantować.

Jednocześnie pozdrawiam redakcję. Więcej gier, recenzji, publicystyki, nakładu, dziwactw – czego sobie życzyście.

Dilaron

Jesteś cosplayerem i chciał(a)byś zobaczyć swoje zdjęcie na łamach AR? Wyślij je do nas (cdaction@cdaction.pl), najlepiej z paroma słowami o tym, jak zrobiłeś(aś) strój, ile ci to zajęło itp. Możesz załączyć więcej fotek – te, które nie zmieszczą się na łamach, trafią na naszą płytę.



Paulina G.

Strona: jaemakeup.cosplaytime.pl

Postać: Południca

Gra: Wiedźmin

Na czasie jest Wiedźmin, a ja nie chciałam robić kolejnego kłona Ciri czy Yenifer, postanowiłam więc stworzyć upiorka. Wzorowałam się na Południcy (czy też tak zwanym „Lichu ze studni”). Miałam niezły ubaw, wykonując makijaż, wianek oraz szyjąc białe szaty. Koszty trudno podliczyć, bo większość materiałów miałam w domu (stare prześcieradła itp.). Jedyne, co musiałam dokupić, to sztuczne kwiaty do wianka.

Więcej waszych listów też by nie zaszkodziło.

MJ: Nie chcesz wiedzieć, czego naprawdę sobie życzymy: to prymitywne i nienadające się do druku życzenia są.



KYTAT :)

☒ Zaczęło się wszystko od rozmowy telefonicznej z graczem, który uznał, że na pewno mamy wszelkie możliwe informacje na temat pewnej gierki (a kiedy polska premiera, a czy wiadomo, kto będzie dubbingował główną postać, a czy w pudełku będzie... itd.). Zasugerowaliśmy, żeby w tej sprawie zwrócił się do jej dystrybutora. Gość więc na to:

– No dobra, to zadzwonię do KENEGI i się tam dowiem.

Znaczy się robi do niej „kall”. A jakbyście się nie dodzwonili, podajemy informację, jak do Kenegi dojechać: mijacie pomnik Najki, potem skręćacie w ulicę Kypriana Camila Norwajda i już. W razie czego możecie zapytać o drogę chłopaków z KejDi Prodykt. :K

MJ: Wesółych świąd!

LUDZIE MAJLE PISZOM!

☒ Dzieńdobry, jestem w Polsce tylko przejeżdżając, lecz każdego roku kupuję waszą gazetkę. Ależ w tym roku nie umie jej znaleźć, w Piotrkowie jej nie było, w Radomsku też nie... Lecz jutro jadę do Warszawy i chciałbym się dowiedzieć w jakich punktach mógłbym ją kupić? Przykładowo, mógłbym ją znaleźć w Empiku?

Odpowiedzieliśmy. Po chwili przyszło to.

A więc przyjrze się lepiej dziś ^^ Między innymi zdaje mi się że kiedyś sprzedawano waszą gazetkę pod tytułem „Play” może dlatego nie umie znaleźć

Tak, to może być ten powód. Bo trzeba było przecież pytać o Clicka.

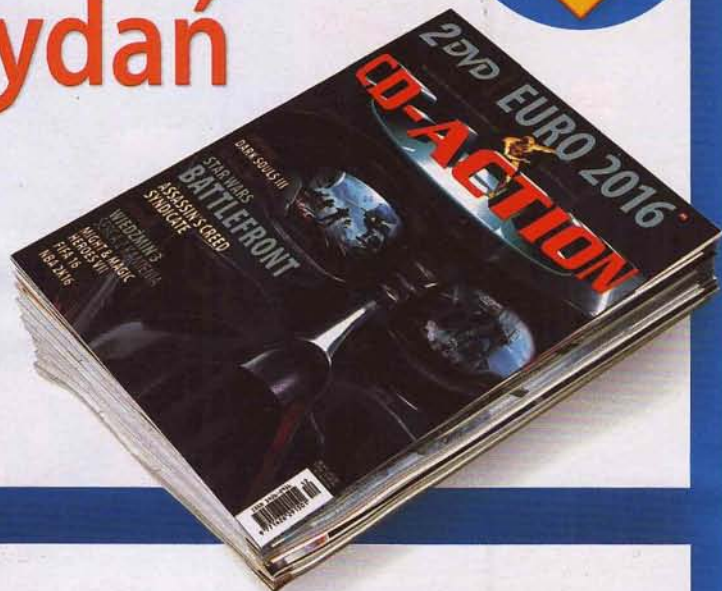
NA LISTY ODPOWIADAŁ
TERCET EGZOTYCZNY
SMUGGLER & MR JEDI & 9KIER

Zilustrował Marek Lenc
Więcej rysunków Marka Lenca na DVD.

W PRENUMERACIE ZAWSZE TANIEJ

* OSZCZĘDZASZ
PIENIĄDZE
* NIE OBCHODZĄ
CIĘ PODWYŻKI
CENY PISMA

13 kolejnych wydań CD-ACTION w cenie 179 zł



12 kolejnych wydań CD-ACTION + 12 kolejnych wydań PC FORMATU w cenie 221,70 zł



Sprzedaż numerów archiwalnych: prenumerata@bauer.pl

WARUNKI ZAKUPU PRENUMERATY

1. Wysyłki egzemplarzy w prenumeracie realizujemy za pośrednictwem Poczty Polskiej, listami ekonomicznymi – koszt dostawy ponosi Wydawnictwo. Termin dostawy zgodny z Regulaminem Poczty Polskiej. Prezenty wysyłamy listem poleconym, za pośrednictwem Poczty Polskiej, w terminie do dwóch miesięcy od daty otrzymania wpłaty. Prezenty nie podlegają zamianom ani wymianom na gotówkę. W szczególnych przypadkach zastrzegamy sobie prawo wysyłki innego prezentu o zbliżonej wartości.

2. Zapłata: przelewem w ciągu 10 dni po otrzymaniu faktury proforma wraz z pierwszym egzemplarzem czasopisma. Faktury VAT wystawiamy na życzenie Zamawiającego.

3. W przypadku pytań lub reklamacji prosimy dzwonić pod numer 22 517 05 31 w godz. 9-16 lub wysłać e-mail na adres: prenumerata@bauer.pl.

4. Reklamacje płyt CD: tel. 71 341 20 83 w. 203, e-mail: reklamacja@cdaction.pl.

5. Zamawiającemu przysługuje prawo odstąpienia od umowy prenumeraty bez podania przyczyny i ponoszenia kosztów, jeśli zgłoszenie odstąpienia nastąpi w terminie 14 dni od dnia dostarczenia pierwszego numeru czasopisma. W innych przypadkach obowiązują przepisy Kodeksu cywilnego oraz

Ustawa o prawach konsumenta. Wzór pisma o odstąpieniu od umowy znajduje się w Regulaminie sklepu, na stronie prenumerata.bauer.pl.

6. Prosimy o wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych w celu realizacji zamówienia i w celach marketingowych Wydawnictwa Bauer Sp. z o.o., Sp.k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa, także w przyszłości:
a) produktów własnych Wydawnictwa,
b) produktów, ofert specjalnych, starannie wybranych podmiotów współpracujących z Wydawnictwem.

Prenumeratę możesz kupić: ■ telefonicznie, dzwoniąc pod numer **67 354 16 05**

■ e-mailem prenumerata@bauer.pl ■ na stronie prenumerata.bauer.pl ■ faxem **22 517 05 30**

Wszystkie opisywane programy i gry zostały sprawdzone za pomocą najnowszych wersji programów antywirusowych. Warto mieć na dysku C (niezależnie od tego, gdzie instalujesz grę lub program) ok. 10 GB wolnego miejsca. W przeciwnym przypadku instalacja może nie zakończyć się pomyślnie.

REKLAMACJE PŁYT: tel. 71 341 20 83, wew. 203,

e-mail: reklamacja@cdaction.pl

• Zanim napiszesz, przeczytaj: www.cdaction.pl/reklamacje

NA DVD

ZAWARTOŚĆ

PEŁNE WERSJE

Rayman Origins PL	DVD1
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	DVD2
Face Noir PL	DVD2

PROGRAMY

PCMark 8 Basic Edition	DVD1
------------------------------	------

DEMA

Lego Jurassic World	DVD1
Tsioque PL	DVD1

FREEWARE

After Dead	DVD2
Close Your Eyes	DVD2
Combat 1944	DVD2
Final Homecoming	DVD2
First Person Lover	DVD2
FlightGear	DVD2
Icy Berg	DVD2
Sakis – Underworld	DVD2
Stunt Rally	DVD2

GAMEPLAY

Armikrog	DVD2
The Flame in the Flood	DVD2

GALERIE

80 Days	DVD1
Skyshine's Bedlam	DVD1
Soma	DVD1
The Flame in the Flood	DVD1

MODULATOR

Mody do Max Payne 2	DVD2
---------------------------	------

COSPLAY

Leopold	DVD1
---------------	------

BONUSY

ActionMag	DVD1
Esensja	DVD1
FAQ – wersja 3.3.2	DVD1
Shadows on the Vatican – patch	DVD1
Tapety	DVD1

E-BOOKI

Moja rodzinka	DVD1
Przepraszam	DVD1
Mistrz porad	DVD1

NA LUZIE

Obrazki	DVD1
Obrazki i animowane GIF-y	DVD1
Marek Lenc	DVD1



PEŁNA WERSJA GRY

PL

GATUNEK: PLATFORMOWA



PRODUCENT: UBISOFT MONTPELLIER WERSJA PL: NAPISY
OCENA W CDA: 8 (12/2011) MULTI: CO-OP DO 4 OSOB PC: WIN XP/
VISTA/7/8/10. CPU 3 GHZ. 1 GB RAM. GF 6800 GT/ATI X600 XT

Wyśmienita platformówka stworzona przez Ubisoft Montpellier – studio kierowane przez ojca postaci Raymana, Michela Ancel'a. Chronologicznie czwarta część serii okazała się prawdziwym jej renesansem, przecierając szlak dla jego bezpośredniego sequeła (Rayman Legends) i zaskakując uduchanych gier mobilnych, jak Jungle Run (gra roku wg iTunes!) oraz Fiesta Run.

Rayman Origins zbudowany został na bazie autorskiej technologii UbiArt Framework i jest na powrót, ale nowoczesnie dwuwymiarowy. Pozwala grać naraz nawet czterem osobom w trybie współpracy (drop in, drop out), gdzie pozostali kierują Globoksem i dwoma Teensies. W trakcie gry postaci zyskują nowe zdolności – wbiegania po ścianach, szybowania, pływania czy kurczenia się.

Niesamowita w Raymanie Origins jest także oprawa audiowizualna. Styl graficzny utrzymany jest w cudośnie animowanym 2D, dźwięki i muzyka zaś dopasowują się do akcji gracza. Sama gra jest też raczej

długa, a dodatkowo po wymaksowaniu poziomów standardowych otwiera się supertrudny Land of the Livid Dead. Sprawdźcie sami, czemu uważamy Origins i Legends za najlepsze platformówki ostatnich lat.

Uwaga, na płycie znajdziecie dwa dodatkowe patche do gry – 1.01 oraz 1.02, które naturalnie warto zainstalować od razu.



➤ Ogromnym atutem gry jest czteroosobowy tryb współpracy.



➤ Niesamowita w Raymanie Origins jest precyzja sterowania postaciami.



➤ Autorski silnik UbiArt Framework przenosi dwuwymiarową rozgrywkę na nowy poziom.



PEŁNA WERSJA GRY



PL

GATUNEK: PRZYGODOWA

16

➤ PRODUCENT: MAD ORANGE ➤ WERSJA PL: NAPISY ➤ OCENA
W CDA: 7 (10/2013) ➤ MULTI: BRAK ➤ PC: WIN VISTA/7/8/10, CPU 2 GHZ,
1 GB RAM, GAFIKA 128 MB

Ambitna przygodówka w stylu noir, która stara się nawiązywać do twórczości Chandlera i Hammetta, stanowiąc hołd dla całego gatunku i jego bohaterów. Bohaterem jej samej jest Jack Del Nero – cyniczny były gliniarz z nałogami, który nieoczekiwanie przede wszystkim dla siebie samego nagle okazuje się centralną postacią globalnej konspiracji. Akcja szybko nabierze tempa, padną pierwsze trupy i pojawi się, a jakże, damulka w opałach.

przecież grafika nie jest ważna, gdy gra opowiada wciągającą historię...

(*) Widziałem kiedyś w druku takie właśnie nieporadne tłumaczenie angielskiego „private eye”, czyli prywatnego detektywa. Zgroza.



➤ Zastałem żonę in flagranti.



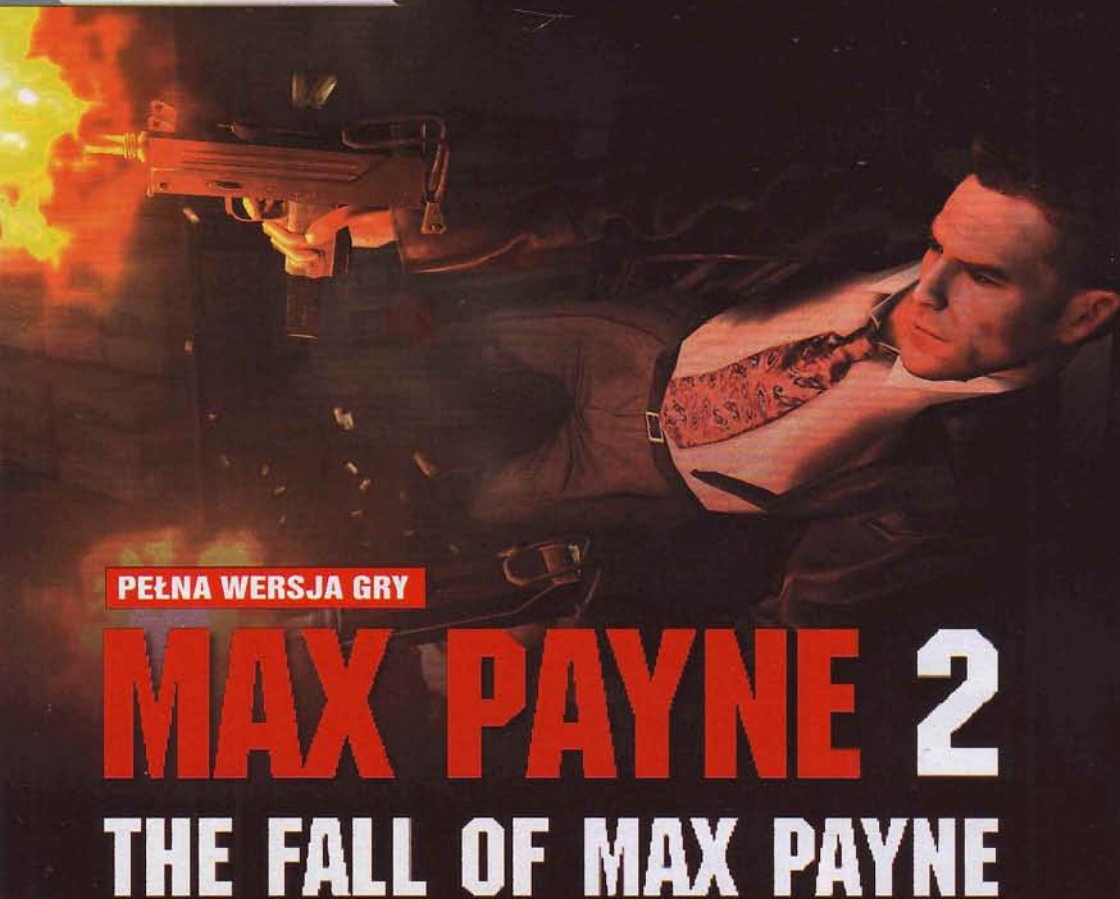
➤ U uruchomiłem maszynę śmierci.

Face Noir wyróżnia się z tłumu za sprawą stylistyki – połączenie sepii z jazzem natychmiast przenosi gracza w pięknie zmyślone lata 30. ubiegłego stulecia. Prócz tego jednak nie da się nie zauważyć, że techniczny aspekt projektu jest jego najsłabszą stroną – razi wygląd postaci i brzmienie ich głosów. Polecamy zatem głównie miłośnikom Philipa Marlowe'a i Sama Spade'a, którzy zechcą przymknąć na te wady swe „prywatne oko” (*). Ale

➤ Pozostało uprzątnąć trupy.



Wiesz, że wiesz, że z kimś z tego świata nie ma już tego miast. Według niego powiniemy spędzić całe życie za ladą sklepu mięsnego.



PEŁNA WERSJA GRY

MAX PAYNE 2

THE FALL OF MAX PAYNE

GATUNEK: AKCJA

18

► PRODUCENT: REMEDY GAMES ► WERSJA PL: BRAK ► OCENA W CDA: 7 (13/2003) ► MULTI: BRAK ► PC: WIN XP/VISTA/7/8/10, CPU 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB

Bezpośredni ciąg dalszy opowieści o najbardziej złośliwym policjancie w historii gier. Oczyszczony z zarzutów uporczywego przekraczania uprawnień (poświadczonego przez setki trupów ściałących się na jego drodze) znajduje robotę w – o ironio – nowojorskim wydziale zabójstw. Naturalnie przeznaczenia

nie oszuka i jeden z rutynowych patroli przerodzi się w ciąg dalszy wojny o miasto, z Payne'em w samym jej centrum. Swe nowe „śledztwo” zaś nasz bohater przeprowadzi w typowym dla siebie stylu – szybując w powietrzu w cudownie spowolnionym czasie i rozpylając wokół otół z dwóch pistoletów maszynowych naraz.

Gra opowiada swą historię w sposób znany z poprzedniej części – przy użyciu komiksowych kadrów i noir-owej narracji. Jest jednak także i **parę nowości względem pierwowzoru**. Możliwe jest „ręczne” aktywowanie bullet-time'u bez konieczności wykonywania skoków. Sam zasób odnawia się z czasem, który można dodatkowo skrócić, wykonując pre-



Fabuła gry bywa mocno niepokojąca.

czyjne egzekucje. Pojawił się także wizualny znacznik systemu – kolorystyka przechodzi w sepię. Gra jest też wyraźnie ładniejsza – postacie mają nowe modele (sam Max nie jest już wzorowany na szefie projektu, Samie Lake'u, lecz aktorze Timothy Gibbie). Ciekawy jest system adaptacyjnego poziomu trudności gry, który **na bieżąco dostosowuje się do umiejętności gracza**. I wreszcie po ukończeniu gry aktywują się dwa dodatkowe tryby – czasowy New York Minute oraz wytrzymałościowy Dead Man Walking.

► Okazjonalnie Maksowi towarzyszą postacie niezależne.



PROGRAM

PCMARK 8 BASIC EDITION

Najnowsza wersja programu oferuje trzy testy: Home, Creative i Work. Test Home sprawdza wydajność w podstawowych zadaniach, takich, jakie wykonuje komputer domowy. Creative skupia się na grach i renderowaniu multimediów. Tryb Work służy do przetestowania komputera pod kątem zastosowań biznesowych.



KOD NA PŁYCCIE

KODY.CDACTION.PL

Ponownie na płycie zagościł kod do naszego serwisu internetowego **kody.cdaction.pl**. Choć obecnie nie jest powiązany z żadną grą, i tak warto go zarejestrować. Dzięki temu jesteśmy w stanie „rozpoznać” naszych stałych czytelników – i naturalnie odpowiednio ich nagradzać.

Pomysłów, jak to robić, mamy mnóstwo. Niejednokrotnie mamy dostęp do wielu ciekawych atrakcji do gier online, kodów zniżkowych itp., ale ze względu na to, że jest ich ograniczona liczba, nie jesteśmy w stanie dodać kodu do każdego egzemplarza pisma. W takiej sytuacji pierwszeństwo otrzymania ekskluzywnego kodu mają zawsze osoby, które zarejestrowały aktualny magazyn w naszym serwisie.

To oczywiście nie wszystko. Dzięki temu, że w każdym numerze znajdować się będzie specjalny kod do naszego systemu, będziemy w stanie rozpoznać tych czytelników, którzy kupują nas regularnie. Możecie być pewni, że w ramach podziękowania za zarejestrowanie kilkunastu numerów pod rząd, będziemy chcieli rozdać nie jeden bonus.

Uwaga! Konto na serwisie kody.cdaction.pl to inne konto niż to, które możecie mieć na naszym forum czy cdaction.pl.

CD-ACTION

www.cdaction.pl

12/2015 (249)

REDAKCJA

ul. Sukienice 6, 50-107 Wrocław

Redaktor naczelny: Maciej Kuc
Zastępca redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Daniel Bartosik, Michał Kuszewski, Tomasz Matusik, Aleksander Olszewski, Izabela Pogonińska, Jacek Smoliński, Mateusz Witczak
Stali współpracownicy: Michał Amiełńczyk, Dawid Bojarski, Aleksander Borsowski, Grzegorz Karaś, Marcin Kępski, Kamil Krupiński, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Paweł Raban, Tymon Smektała, Maciej Smoliński, Michał Szwed, Magdalena Ziemia
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyński

Reklamacje płyt DVD:

Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Sekretariat:

Dominika Dziosa-Jóźefiak
71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Sukienice 6, 50-107 Wrocław
Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
tel. 22 517 05 31 (do 5)

Biuro reklamy:

Lidia Ukleja, tel. 22 516 35 02
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:
imie.nazwisko@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl



WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

MEDAGROUP

Prezes: Tomasz Namysł

Członkowie zarządu: Andrzej Chojnowski, Sławomir

Bandurski

Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański

Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski

Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dyrektor biura reklamy: Izabela Samecka

Druk: Drukarnia BDN Sp. z o.o., Sp. K.

Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.

ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezadowolonych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.



KONKURS

SPRAWDŹ SWÓJ NUMER!

1 3 0 2 4

Zapisz tu swój numer telefonu komórkowego

--	--	--	--	--	--	--	--

JAK GRAĆ?

PRZYKŁAD:

6 6 5 0 4 4 9 0 5

Żeby zagrać o nagrody **pierwsza** i **ostatnia** cyfra z **Twojego numeru** musi znajdować się w poniższej tabeli obok siebie: w pionie, poziomie (w górę lub w dół) lub na ukos.

1
NAGRODA

Jeżeli Twój numer jest szczęśliwy i znalazłeś cyfry, wybierz nagrodę o którą chcesz zagrać i wyślij SMS-a o treści: **CA.MAM.NR NAGRODY** (np.CA.MAM.1) pod nr **72727**.
W odpowiedzi otrzymasz szaradę.

Ułóż wyraz z rozsypanych liter i wyślij rozwiązanie.
Do zwycięzców zadzwonimy.

Laptop 2 w 1 Lenovo
Flex 2 15 i3 4030U
o wartości
2400 zł

4
NAGRODA

Sztaba srebra 1 kg
Heraeus / Umicore/
Argor-Heraeus lub
gotówka 2600 zł

2
NAGRODA

Smartfon
Samsung
Galaxy
J5 LTE SM-J500F
o wartości 850 zł

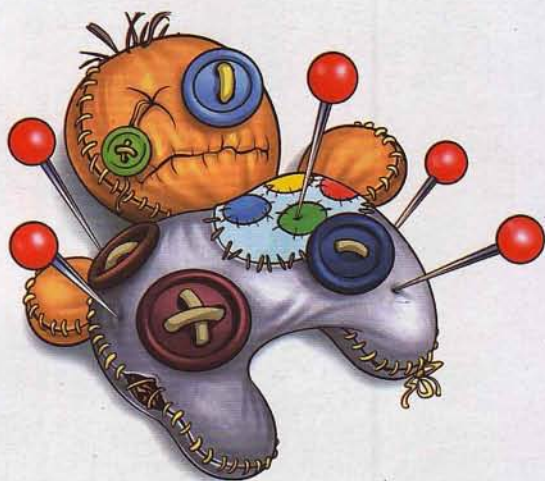
3
NAGRODA

TV PHILIPS 40
PFH 4100/88
o wartości 1500 zł

8	2	3	7	5
5	1	7	8	4
2	6	8	0	7
9	4	6	9	5
1	9	3	5	8

Zestaw AGD
(robot Bosch
styleineMCM
4100 i ekspres
do kawy Bosch
TKA 8631)
o wartości 600 zł

5
NAGRODA



Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Coraz głośniejsze – acz nie w tym dobrym sensie – robi się wokół Star Citizen, ambitnego space sima, na którego stworzenie zebrano aż 90 mln dolarów z wpłat od społeczności. Kolejne zera na koncie wcale nie przybliżają projektu premiery, a anonimowe zeznania byłych pracowników rysują obraz Cloud Imperium Games jako studia w wiecznej dezorganizacji. Ogromna większość funduszy się już rozeszła, wydawana lekką ręką nie tylko na sprawy związane z grą, ale i luksusowe życie niekompetentnego szefostwa firmy. Choć sam Chris Roberts uznaje doniesienia za brednie i grozi ich autorom sądem, nieustanne obsuwki i zmiana oryginalnej daty przewidywanego ukończenia gry z listopada 2014 na 2017 rok daje podstawy do tego, żeby się martwić. A na pewno wytykać palcem.

Microsoft jakoś nie pochwalił się nowym rekordem – w czasie jednego czwartkowego tygodnia (8-14) w całej, liczącej ponad 126 milionów mieszkańców Japonii, sprzedało się sto sztuk Xboxa One, co stanowi imponujący JEDEN PROMIL wszystkich zakupionych tam w tym czasie konsol. Prawdopodobnie byli to amerykańscy turyści.

Patch do Tony Hawk's Pro Skater 5 ma sporo większą objętość niż pierwotna instalacja gry (7,7 GB kontra 4,6 GB). I chyba większą grywalność, bo ilość emocji podczas jego instalacji była dla nas większa niż ta, którą wydobyla z nas produkcja. Choć z drugiej strony liczba błędów, jakie nam zafundowała, wzbudziła naszą niechęć i naganę. Gdyby grę nazwać Tony Hawk's Pro Glitcher i ogłosić, że celem graczy jest wyszukiwanie tych szczególnie efektownych kiksów grafiki, to mógłby to być niezły hit. A tak to tylko odgrzewana kAAAszanka.

Ben Tester z Wales Interactive (m.in. Soul Axiom) otrzymał od znanego youtubera „z kilkoma milionami subskrybentów” propozycję – on wy-

łoży 22 000 dolarów, a twórca filmików za to zrobi materiał o jego grze. Co ciekawe, w tejszumie od razu mieści się najwyższa kara, jaką amerykańska Federalna Komisja Handlu może nałożyć na nieuczciwego autora treści skrycie reklamowych (16 tys. dolarów). Gdzie te dawne dobre czasy, kiedy to wydawcy sami oferowali łapówki za recenzję ich gier zamiast rozpatrywać żebrałce oferty recenzentów. Ech, ciężkie jest życie znanego jutubera!

Polscy gracze zamarli ze zgrozy, gdy pojawiła się pogłoska, że Electronic Arts zamierza kupić CD Projekt Red. Właściciele CDP szybko zdementowali tę plotkę, a gracze odetchnęli – kart do gwinta wciąż nie będzie można dokupić dzięki mikrotran-

sakcjom, a Płotce nie będzie trzeba odnawiać energii orenami premium.

Alicja Bachledda-Curuś, nim ugryzła się w język, wypaplała, że „kręci” drugą część gry, w której zagrała niedawno. Tej, w której kiedyś ponoć strzelała do Hitlera. Nie mamy najmniejszego pojęcia, co nasza Ania Oliwa z Wolfenstein: The New Order w swych niebywale enigmatycznych wskazówkach miała na myśli, ale Berlin już pytał, gdzie może złożyć pre-order.

Volkswagen instalował specjalny soft do swoich samochodów, który miał sprawiać, by lepiej niż w realu wypadły w specjalistycznych testach. Rozemocjonowani rzecznicy AMD i Nvidii już zdą-

żyli oskarżyć Niemców o kradzież patentów.

Jak to mówią: „są na niebie i ziemi rzeczy, o których się filozofom nie śniło”. Microsoft stworzył własną dystrybucję Linuksa. Na pewno będzie popularniejsza niż Windows Phone i lepszy niż Vista. Boto w sumie żadna sztuka.

Na koniec dobra wiadomość – Square Enix wreszcie zrezygnowała z kontrowersyjnego systemu zamówień przedpremierowych nowego Deus Eksa, który w założeniu miał m.in. przyspieszyć datę wydania gry, jeśli odpowiednia liczba osób zdecydowała się na tak nieprzemyślany krok jak złożenie pre-ordera. [Smg & enki]



40-letni japoński streamer Daasuke zrobił przerwę od gry w Minecrafta, by pochwalić się swoją nową zapalniczką. Po zatankowaniu do niej benzyny najpierw nie wiedział, jak ją odpalić, a potem jednym ruchem i całym zapasem nieudolności (łącznie z gaszeniem ognia kartonem i śmieciami) spowodował na żywo pożar w mieszkaniu. Na szczęście obyło się bez ofiar śmiertelnych. Gorąco pozdrawiamy!



Z cyklu „Nagłówki nie do ogarnięcia”, edycja branżowa (Wirtualne Media): Rozumiemy intencje, jasne, ale pierwsze skojarzenie jest takie, że może stanąć serce. I teraz zarzuty antyfanów, że „pier...my bez sensu”, brzmią już tak jakoś inaczej.